



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE HISTORIA

¡SANTAS HISTORIAS BATMAN! EL
COMIC: MÁS QUE DIBUJITOS. LA
IMPORTANCIA HISTÓRICA, SOCIAL Y
CULTURAL DEL COMIC DE
SUPERHÉROES.

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
LICENCIADO EN HISTORIA

PRESENTA:

MARÍA DE LOS ANGELES ROMERO
SORIA

ASESOR:

DR. MARCO ANTONIO VELÁZQUEZ
ALBO



Abril de 2016

**BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
COLEGIO DE HISTORIA**

**¡SANTAS HISTORIAS BATMAN! EL COMIC: MÁS QUE
DIBUJITOS. LA IMPORTANCIA HISTORICA, SOCIAL Y
CULTURAL DEL COMIC DE SUPERHÉROES.**

**TESIS PROFESIONAL PARA OBTENER EL GRADO DE
LICENCIADO EN HISTORIA**

PRESENTA: MARÍA DE LOS ANGELES ROMERO SORIA

ASESOR: DR. MARCO ANTONIO VELÁZQUEZ ALBO

Abril de 2016.

AGRADECIMIENTOS.

Esta es tal vez la parte más difícil de escribir en una tesis. No es porque implique aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera o de teorizar o de escribir términos y palabras raras, es difícil porque a lo largo de la vida encontramos a tantas personas, algunas solo van de paso pero otras te marcan y dejan una huella especial en tu corazón y en tu vida, son de esas personas en verdad especiales que se quedan grabados en mente, alma y corazón. Por eso es difícil escribir esta parte porque quisieras agradecer a tantos que se vuelve algo difícil, razón por la cual agradeceré a aquellas personas que son una parte especial e importante de mi vida, esto no significa que los demás no lo sean es solo que las personas que aparecen a continuación son aún más especiales y significativas.

Primero quiero agradecer a ese ser que muchos llaman y conocen con diferentes nombres, para mí es Dios, el Señor que guía mi camino y en quien tengo mi fe depositada, al igual que a María Auxiliadora que desde siempre ha cuidado de mí y caminado conmigo.

¡MUCHISIMAS GRACIAS!

A mis superhéroes favoritos: mi papá David Romero Arellano y a mi mamá María de los Angeles Soria Galindo, ustedes me dieron lo más valioso que hay en este mundo: su amor y su fe en mí, han creído en mí siempre y me han acompañado en cada aventura y decisión que tomo, también han estado conmigo en mis momentos de alegría y tristeza, el ser su hija es el honor más grande que he recibido. Muchas gracias por todo lo que me han dado, ustedes son los mejores padres del mundo.

A mis hermanos, Dolores Areli Romero Soria y David Romero Soria por ser de alguna manera un ejemplo para mí y por las bromas que logran que quiera demostrar que puedo ser mejor.

A mis pequeñas Arely, Ximena y Daniela por ser las tres niñas de mi corazón y mi motor para ser la mejor tía del planeta. Ustedes siempre dibujan una sonrisa en mi corazón.

A mis tíos Enedina Romero Arellano y Guillermo Matadamas Cortés por apoyarme en el momento que más lo necesitaba.

A Nayeli Díaz Soria por ser una gran prima y compañera en esta loca etapa llamada universidad, por estar conmigo, riendo, bromeando y soñando.

A Beto por ser mi inseparable compañero de aventuras desde hace 22 años, por ser el mejor amigo que un niño podría desear, por estar en todos los momentos tanto buenos como malos y porque siempre tiene un abrazo listo para mí.

A mi historiador favorito Luis Alejandro Morales Barranco por ser mi complemento perfectamente imperfecto, por ser mi compañero en esta aventura que llaman vida, por su paciencia y amor, por los besos y abrazos que reconfortan mi alma y alegran mi corazón, por los ánimos y palabras de aliento, por estar conmigo en los momentos buenos y malos de la vida, por ser mi novio, amigo, compañero, confidente, superhéroe... en fin, por ser de lo más valioso que tengo, gracias por estar en mi vida.

A mi ingeniera favorita Monzerrat Solís Gómez por ser la mejor amiga del mundo, por las palabras de aliento que reconfortan mi alma, por apoyarme siempre y alegrar mi corazón, por las locuras que hemos vivido, por ser de lo más valioso que tengo, por brindarme tu amistad incondicional y por estar siempre a mi lado cuando lo necesito, por los abrazos que me dan fuerza... simplemente gracias por tu amistad.

A mi mejor amigo Alan Eugenio González por su amistad sincera, por compartir su vida conmigo, por hacerme reír, por las pláticas nocturnas, por comprenderme y escucharme, por cruzarse en mi camino, gracias por hacer que nuestros corazones se hayan entendido mutuamente.

A todos mis amigos y compañeros de generación y de vida, nombrarlos sería un reto y temo olvidar algunos nombres por los cual hablo en general, gracias a todos mis amigos, de cada uno me llevo un recuerdo o anécdota especial, gracias por ser parte de mi historia.

A mi padawan Mariana Alejandra Jaramillo Tepato por animarme, por hacerme recordar varias cosas importantes que me han ayudado y por impulsarme a ser mejor.

A mis profesores y en especial al profesor Marco Velázquez por ser mi sensei y creer en esta investigación, por juntos ir aprendiendo uno del otro, yo aprendiendo sobre historia y usted sobre comics. Gracias también al profesor Pablo Acuahuatl por su apoyo, por las pláticas, por

las bromas y por ser un gran sensei, de igual forma agradezco al profesor Amado Manuel Cortés por su apoyo para presentar esta tesis y por el interés mostrado en mi tema. Gracias totales.

A los cartoonist por crear sus personajes y a los superhéroes y personajes de comic por llenar mi mundo de magia, ilusión y aventuras, por permitirme seguir soñando, por las lecciones que dan y por ser parte importante de mí ser.

Al fandom por las alegrías, las risas y las emociones que me ha dado, así como los amigos que me ha brindado.

Y por último le agradezco a la pequeña Angel por jamás rendirse, por no abandonar lo que le apasiona, por siempre luchar por sus sueños y por seguir siendo la niña que deseó llegar muy alto.

Esta tesis está dedicada a todos los que amamos los comics, el anime, a los muñequitos y a los superhéroes, es decir, a todos los frikis... Frikis del mundo ¡UNIOS!

PRESENTACIÓN.

El trabajo que usted está a punto de leer presenta un tema muy fascinante, un tema tan grande e intrigante como el universo mismo: El Comic.

Con esas dos líneas usted amable lector podría pensar que estoy fanfarroneando o que simplemente soy una de esas personas que se quiere lucir pero créame, después de leer este trabajo de investigación quedará convencido de que realmente se ha desacreditado al comic y que no es tan simple como siempre nos lo hacen ver.

Bien, antes de que comience a leer acerca de los comics quiero expresarle mi sentir ante esta tesis; este tema comienza a surgir en mí, gracias a una conversación en una tarde de verano, digamos que el destino me puso estratégicamente en el lugar, en el tiempo y con la persona adecuada para que la semilla de la duda germinara en mí y terminara por decir: Soy historiadora, me gustan los comics ¿Por qué no combinarlos? Y boom, zaz, cuas: la magia surgió. ¡Santos problemas en los que te has metido, Batman!

Analizando y reflexionando aquella conversación surgieron en mi muchas preguntas y problemáticas, la principal reflexión a la que llegué y se volvió detonante fue: el problema del historiador mexicano contemporáneo que es el temor a entrar a temas de relevancia social, donde es más fácil quedarse en su zona de confort, olvidándose de la responsabilidad que tiene ante la sociedad y volviendo la Historia en algo tedioso, gris y aburrido, esto no puede seguir así, los historiadores debemos cambiar los enfoques, los aires y comenzar a trabajar los temas que nos conecten más con nuestra sociedad. Esto me llevó a preguntarme ¿Por qué no trabajar temas de la Cultura Pop? Música, comics, personajes, películas, caricaturas, series, incluso el deporte y todo eso que a simple vista parecería banal pero que son temas “poderosos”, relevantes y fascinantes.

Los comics no están solos, están en el gusto popular junto con el cine, la televisión, la música y toda la industria del entretenimiento transformándose en “lectura de masas”, esta industria del esparcimiento descubre en las grandes mayorías a sus potenciales consumidores y así los comics se vuelven pieza importante para el esparcimiento y el ocio colectivo. El comic, además de su función comercial, ha ocupado un lugar en el desarrollo cultural de las naciones que pocos se atreven a reconocer ¿Cuál es el lugar del comic en la cultura pop? Es un lugar

importante y representativo ya que se considera el “noveno arte” por todo lo que significa dentro de la cultura pop.

Después de tener esta reflexión detonante, como si fuera una pequeña que descubre el mundo, comencé a preguntarme ¿Qué es el comic? ¿Cómo ha sido su evolución? ¿Puede el comic ser una fuente histórica? ¿Los comics son reflejos de la sociedad? ¿Puede un comic generar conciencia histórica, donde un hombre, mujer, niño o niña sean capaces de descubrir que su presente es consecuencia del pasado y por lo tanto deben estar conscientes de ello? ¿Un dibujo es capaz de lograr conciencia histórica?

Preguntas que en ese momento (además de traerme una crisis) me fueron difíciles de contestar pero gracias a esta investigación contesté. Lo mejor es que quien lea este trabajo podrá adentrarse, ilustrarse y divertirse con este mundo del comic. Comics que son escritos en un espacio y tiempo determinados siendo reflejo de los sueños y esperanzas, de los miedos y problemas de la sociedad. Los caricaturistas son personas conscientes del mundo en el que viven y es a través de sus dibujos y tramas plasman todo eso, volviéndose críticos, viviendo con la esperanza que este mundo cambie.

Para terminar con esta presentación muy personal del tema, considero indispensable trabajar la historia del comic, porque además de ser importante (y compleja), los comics resultan ser un vehículo eficaz, sencillo y barato para llevar el hábito de la lectura, además de que fue un medio de crítica, sátira y diversión. También es un tema que me apasiona considerándolo de importancia y relevancia histórica pues el comic constituye un objeto de estudio singular, en cierta medida caso único, por el escaso interés que hasta época reciente ha suscitado; un tema bastante divertido y asombroso, donde sé que usted, amable lector, disfrutará leerlo, así como yo disfruté realizarlo.

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	10
CAPÍTULO 1. ¿QUÉ ES EL COMIC?.....	15
1.1 Una “familia” de caricatura.....	16
1.2 El comic.....	19
1.2.1 Elementos y características de un comic.....	22
1.3 ¿Cultura de masas? ¿Cultura Pop? O ¿Cultura Popular?.....	32
1.4 ¿Por qué estudiar al comic? La importancia de un estudio histórico del comic.....	37
CAPÍTULO 2. ASÍ EN OCCIDENTE COMO EN ORIENTE, EL COMIC ES PARA TODOS.....	45
2.1 El caso europeo.....	46
2.2 El caso americano.....	48
2.3 El padre fundador ¿suizo o americano?.....	52
2.3.1 Töpffer, el maestro suizo.....	52
2.3.2 M. A. Woolf y sus “Slum Kids”.....	53
2.3.3 Outcault, más que el padre del Chico Amarillo.....	55
2.3.4 Bud Fisher y los dos amigos.....	57
2.4 El niño que comenzó la magia: The Yellow Kid.....	58
2.5 De Japón para el mundo: el Manga.....	61
2.5.1 El Manga.....	63
2.5.2 Osamu Tezuka: Manga no Kamisama.....	66
2.6 México y sus monitos. La historia de la historieta mexicana.....	68
2.6.1 En el principio fueron los pepines.....	70

CAPÍTULO 3. LA INDUSTRIA DEL COMIC.....	76
3.1 Después del papel la red: los comics en la era digital.....	78
3.2 Cartoonist y Fandom: los que hacen posible la magia.....	87
3.2.1 El cartoonist: creador de la fantasía.....	87
3.2.2 El fandom: donde los fans reinan.....	91
3.3 “La seducción del inocente”. La llegada de la censura al comic.....	94
3.4 Marvel Comics y DC Comics: los amos del universo.....	98
CAPÍTULO 4. ENTRE EL BIEN Y EL MAL: LOS PERSONAJES DE LOS COMICS.....	109
4.1 Un gran poder conlleva una gran responsabilidad: los héroes.....	110
4.2 Obscuridad, locura y maldad: los supervillanos y los villanos.....	134
4.3 Las mujeres en el comic: femme fatale, damisela en apuros y amazona.....	145
4.4 Las minorías representadas en los comics.....	149
4.5 Los tipos en el comic.....	151
CONCLUSIONES.....	155
FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA.....	164
ANEXOS.....	167

INTRODUCCIÓN.

A veces me he permitido fantasear que estoy a las puertas del paraíso. San Pedro me pregunta qué he hecho de bueno en la tierra. Le contesto orgulloso que he leído y analizado miles de historietas... trabajo terrible, realmente agradable labor. –Eso no vale nada- dice san Pedro-. Millones de niños leen esas historietas. –Bueno- le contesto-, también he leído todos los artículos y los discursos y las notas de prensa de los expertos de la defensa [de los comics]. –Está bien- dice san Pedro-. Adelante. ¡Te lo mereces!

FREDRIC WERTHAM

No importa cómo se le llame: historieta, tebeo, Pepín, manga, cartoon o simplemente comic, todos ellos serán casi lo mismo, y digo casi porque a pesar de que son narraciones gráficas cada una tiene una particularidad que la caracteriza pero en lo que todas coinciden es que para muchos son un producto de la mass media, no tiene un objetivo más allá que entretener al público e inducirlos al consumo de una literatura que todos tachan de baja calidad y para iletrados, es considerado como el “patito feo” de la literatura por aquellos intelectuales que creen que esta “literatura de masas” sirve solo para el entretenimiento y hacen que la literatura se denigre. Pero queramos o no, el comic es el arte por excelencia de la clase media, porque como medio de expresión el comic camina junto a las películas, novelas, programas de televisión, y a diferencia de éstos, los comics son ligeros, no son la gran obra filosófica ni el enorme tratado de ciencias, son algo que leemos en nuestro tiempo libre, antes de trabajar, para relajarnos, antes o después de alguna actividad, no necesitan de lugares o momentos especiales para ser leídos, podemos leerlos en el camión, mientras comemos algo, para hacer tiempo mientras esperamos a alguien; para leer comics no hay ningún tipo de límite, además son ligeros y fáciles de transportar, por lo que concluiría que con un comic si no lee es simplemente porque no quiere.

Lo que ignoran los detractores es que el comic, de apariencia simple, es algo complicado, pero si lo estudiamos a fondo, encontramos un universo gigantesco, a veces confuso e inexplicable, un simple dibujo puede tener un contexto social, histórico, político, económico y/o cultural detrás de él. Entonces ¿la Historia también debería ignorar al comic y mandarlo a la sección de infantiles o de subnormales?

No, considero importante un estudio histórico a fondo del comic puesto que es una de las manifestaciones más claras de la clase media sobre su presente, su vida cotidiana, su contexto, sus sueños y miedos, en fin, de toda su existencia. Es una crítica pero también es un reflejo de la sociedad que vive y que no tiene más voz que la de los monitos del papel, encontrando héroes o villanos que reflejan la vida y los valores de una determinada sociedad. Debemos quitarnos los prejuicios que persisten no solo sobre la legitimidad del comic como producto cultural, sino también sobre su utilidad como soporte de iniciación a la lectura y como herramienta para la historia.

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo realizar una investigación histórica de uno de los objetos más icónicos y olvidados de la cultura pop, estudiando la importancia histórica, cultural y social que tiene el comic en el mundo, para hablar de ello recurriré al comic más conocido: el de superhéroes. ¿Cómo fue la historia del comic pasando por sus diferentes épocas? Para hacer este análisis responderé a tres preguntas fundamentales que nos ayudarán a comprender el tema: ¿Qué es el comic?, ¿El comic puede ser una fuente histórica? Y ¿Por qué hacer la historia del comic?

En el primer capítulo paso a paso descubriré describiendo y explicando ¿Qué es el comic? Entendiendo más el objeto de estudio en esta investigación; además pondré las bases para justificar el por qué se debe estudiar al comic, que no se vea solo como una lectura baja sino como “el noveno arte”, un arte que viene desde la cultura pop, pero ¿Qué es la cultura pop? ¿Qué es eso a lo que despectivamente nos referimos a la cultura de masas? También de eso hablaré.

Terminado el primer capítulo tendremos un conocimiento más amplio acerca del comic pero se nos generan las siguientes dudas ¿De dónde viene el comic? ¿El comic es exclusivo de

occidente? Hay infinidad de comics, no es exclusivo de un país, de dos o tres, pero tratar de nombrarlos todos es una labor titánica que se llevaría años por lo que no se podrá hacer en un trabajo de estas dimensiones, pero lo que si haré en este segundo capítulo es un viaje por el mundo, iremos de América a Europa, de Estados Unidos a Japón, de Japón a México, un viaje cultural para entender el origen del comic, exponiendo el debate acerca de su nacimiento, de esta manera podremos ver que el comic no es exclusivo de un solo país, es universal, por eso explicaré que pasa con el comic en dos países que han tenido una historia importante e interesante como son Japón con el manga y México con la historieta, dos casos que sirven para entender el alcance del comic en una sociedad y lo importantes que llegan a ser.

A estas alturas podríamos decir que hemos entendido al comic, de dónde viene, hacia dónde va, pero aún nos falta ver un importante punto que es de dónde sale. Como producto de la cultura de masas o de la cultura pop, el comic es una industria, se produce en masa y es un producto comercial, producto del ocio pero al final de cuentas un producto comercializable, si lo ponemos así la verdad sería que no tendría mucho caso estudiar la industria del comic pero como siempre, hay algo más que simplemente estudiar el proceso industrial, vamos a ver más allá de lo evidente, detrás de toda gran industria siempre hay algo un mundo detrás. En el tercer capítulo exploraremos ese mundo ¿Qué es lo que hay detrás del comic? ¿Quién es el ser que lo crea y que llaman cartoonist? ¿Para quiénes dibuja y escribe? Descubriremos si el comic solo se queda en el papel o se adapta a las nuevas tecnologías, los que consumen los comics ¿Quiénes son? Interrogantes que se forman en el mundo detrás del comic y que responderé.

Para terminar este trabajo de investigación hablaremos de lo más importante del comic, los protagonistas de las historias, los personajes que le dan vida y que permiten la existencia de los comics: los héroes y villanos; personajes que nos recuerdan a nosotros mismos con nuestros sueños y carencias, vivencias y fantasías, en el cuarto capítulo hablaremos de los personajes de los comics, la importancia que tienen, el cambio que han sufrido a lo largo del tiempo y las revoluciones en su forma de pensar. Sabremos porque los superhéroes o supervillanos nos fascinan tanto.

En los últimos tiempos, se ha acusado a los estudios culturales de carecer de rigor académico y fomentar una especie de indisciplina científica en la que ya cualquiera puede hablar de cualquier cosa, sin ser especialista en ello, ni hacer el trabajo de investigación supuestamente adecuado. Llamarme experta en los comics sería una exageración pero tampoco soy una simple fan que hace este trabajo por amor y pasión a sus gustos. No, soy una investigadora, una historiadora que se ha interesado en un tema importante y poco estudiado, un tema que merece profundizarse en su investigación pues nos ayudará a comprender una parte de la sociedad. Aunque se avance lentamente y se siga considerando algo freak (raro) la lectura de comics, gracias a las adaptaciones al cine los éxitos de Marvel y DC, la gente empieza a descubrir el potencial que tienen los personajes de las viñetas, esos hombres y mujeres con poderes asombrosos que luchan por defender a los inocentes y en caso contrario usan sus poderes para el mal.

Esta tesis es un trabajo de investigación histórica, la metodología fue un análisis de materiales bibliográficos y un balance historiográfico, debido a que este tema no ha sido lo suficientemente estudiado ni formal ni adecuadamente, encontrar dichos materiales que ayuden a la investigación es realmente una tarea muy difícil, muchas veces se debió recurrir al uso de revistas especializadas o páginas web que hablen de éstos. A lo largo de este trabajo se encontraran notas al pie de página que nos darán datos acerca de lo leído y no para citar ya que para eso usamos un modelo de citas diferente. Al final de esta investigación encontrará un anexo donde hay un glosario para entender algunos términos que se usan y que pertenecen a la jerga del comic, además de imágenes que hacen referencia a los personajes de los que se habla en esta tesis.

Comics de Marvel, DC, historietas como la Familia Burrón o Condorito, diversos mangas japoneses y tiras cómicas extranjeras, así como revistas especializadas como Conexión Manga, me inspiraron principalmente a realizar este trabajo y fueron los detonadores para entender el mundo del comic más allá de lo que estaba escrito, fue así como llegué con autores que han investigado a fondo al comic de diferentes formas, desde un estudio histórico, sociológico, hasta lingüístico. Autores como Anne Rubenstein (primera historiadora en trabajar las historietas), Antonio Altarriba, Juan Manuel Aurrecochea, Armando Bartra, Annie Baron-Carvais, Alejandro Caamaño Tomás, Ana María Peppino Barale Will Eisner

Pierr Fresnault-Deruell, Roman Gubern, Frederik L. Schodt, Terenci Moix, Miguel Ángel Muro Munilla, Umberto Eco, se han metido al mundo del comic y con ello entender como el entretenimiento de masas es un fenómeno que debe estudiarse de una manera seria.

La caricatura ayuda a la creación de un imaginario pues toma de la sociedad una parte de sus figuras y apunta tanto a un público popular como a un círculo de iniciados intelectuales; está hecha por artistas que nada tienen de ingenuos y es portadora de un discurso a veces elaborado que lejos de reflejar pasivamente un espíritu público, contribuye poderosamente a fabricarlo. Al ser un medio de expresión, como el cine o la televisión, los comics tienen una gran carga social, cultural e histórica...

Así que sin más, vayamos pues a descubrir el fascinante mundo del comic.

CAPÍTULO 1. ¿QUÉ ES EL COMIC?

El término "comic" hace rato que se volvió obsoleto, "arte secuencial" es una descripción más exacta.

WILL EISNER.

Verdad, los comics son un arte popular, y sí, creo que su obligación primaria es entretener, pero los comics pueden ir más allá de eso, y cuando lo hacen, dejan de ser sólo entretenimiento y pasan a tener gran importancia.

BILL WATTERSON.

En el principio fue la imagen por eso se dice que “una imagen vale más que mil palabras”, por esa razón han acompañado al hombre desde siempre caminando juntos por la vida de una forma algo poética, imagen-humano se necesitan y complementan, lo que se plasma no distingue estilo o forma, ciertamente nace por la necesidad humana de expresarse y dejar un testimonio de ese sentir.

La vista es el sentido que nos permite percibir mucha más información, nuestros ojos son sensibles a la imagen, por esta razón son las primeras en comunicar lo que los hombres querían; además de lo biológico la interpretación de cada imagen está determinada por la experiencia individual, la memoria y finalmente el contexto confieren significados muy específicos, que si bien no son arbitrarios como en la lingüística corresponden a convenciones establecidas culturalmente que permiten hablar de un lenguaje visual constituido por signos.

Los hombres desde que evolucionaron a lo que hoy conocemos como homo sapiens ocuparon las imágenes para plasmar su vida, fue más tarde con los fenicios que se inventó un alfabeto, pero las imágenes continuaron contando historias siendo la primera y principal manera de

dejar constancia de las experiencias y deseos, perfilándose como una característica básica de la humanidad que muestra nuestra capacidad de representación simbólica.

Lo primero que hay que notar sobre el comic es que, quieran reconocerlo o no, es un medio de comunicación perfectamente diferenciado y especificado; dentro del comic existen géneros, subgéneros, universos, espacios, tiempos, estilos e historias diferentes entre sí y a la vez entrelazadas, así tenemos historias de humor, de amor, de terror, de aventura, de fantasía, eróticas, históricas, experimentales e incluso aquellas que no entran en ninguna categoría llamada “las inclasificables”.

Así, existen también las novelas gráficas, las tiras cómicas o *comic strips*, la caricatura política y demás que si bien utilizan imágenes para dar a conocer su mensaje no son iguales al comic, hay delgadas líneas que los diferencian, por eso es importante que se distinga al comic de todo aquello que se le parezca y para lograrlo se definirán algunos “primos” del comic que a pesar de estar en la misma rama no son iguales.

1.1 Una “familia” de caricatura.

Comencemos con las famosas **novelas gráficas**, un tipo de narrativa gráfica casi idéntico al comic y digo casi porque a pesar que el estilo con el que se dibuja, la forma en la que se presenta y las características técnicas que comparten no son completamente iguales entonces ¿Qué es una novela gráfica? Es una especie de comic con un pretencioso nombre, desarrolla un tema único siguiendo las coordenadas estructurales de la novela buscando incluso una misma forma de penetración psicológica de los personajes, es dibujada sobre un tipo estándar de páginas susceptibles de ser ampliadas o reducidas siempre en relación con las propias iniciales; por ella se entiende una historia de cierta extensión, ilustrada con viñetas, en tono serio y “adulto” y con línea narrativa similar a las de las novelas literarias. Normalmente su encuadernación es como la de los libros y se distribuye a través de librerías y tiendas especializadas (y no en cualquier puesto de periódicos)¹.

La novela gráfica es un producto del siglo XX, en los años 40 existieron los famosos Clásicos Ilustrados que novelizaban e ilustraban algunas obras clásicas de la literatura y en la década

¹ Esto ha ido cambiando poco a poco, actualmente podemos encontrarlas en tiendas de autoservicio prestigiosas y en algún puesto de periódicos que tenga variedad en sus productos

de los 60's el boom de la industria del comic hizo que los autores buscaran nuevos formatos y maneras más audaces de presentar sus historias. Así fue como en 1971 apareció *Blackmark*, de Gil Kane y Archie Goodwin, la cual es aceptada como la primera novela gráfica, aunque en su momento no se definía como tal. Siete años después *A Contract with God*, de Will Eisner, fue la primera obra que se definió a sí misma como “novela gráfica” (Redacción, 2013). La década de los 80's marca el auge de la novela gráfica: de 1982 a 1988, Marvel sacó al mercado una serie de novelas gráficas de la mano de algunos célebres autores como J. M. Dematteis, Bill Sienkiewicz y Frank Miller. Por su parte, DC Comics dio una nueva dimensión al formato con la publicación de *The Dark Knight Returns* en 1986 y *Watchmen* en 1987, una serie de Alan Moore y Dave Gibbons que hizo que la prensa declarara que los comics dejaron de ser “cosa de niños”².

Otro estilo artístico que viene en la misma línea que el comic pero tiene un significado diferente es el denominado **cartón político** o **caricatura política** que a pesar de utilizar dibujos para comunicar su mensaje el fin con el que nació es distinto.

La caricatura política nace propiamente en Francia tras las ilustraciones alusivas a temas controvertidos y de personajes como Napoleón III y Luis Felipe, que ponían en tela de juicio su credibilidad ante la opinión pública. Estas ilustraciones fueron impulsadas gracias a la difusión de la litografía que permitió la fundación de periódicos ilustrados en un mayor número. La caricatura política es desde entonces un sistema de lucha dirigido con cierta burla contra personajes de la vida pública con el ánimo de ridiculizarlos para resaltar sus errores.

El cartón político tiene su origen en el vocablo *caricare* que significa cargar, acentuar o exagerar los rasgos, la mayoría de los autores señalan que el primero en decir este término fue Aníbal Caracci hacia finales del siglo XVI, con este término Caracci desganaba los trabajos que él y otros artistas hacían entonces en Bolonia. La caricatura política es un instrumento de lucha ideológica y crítica social proliferando en época de crisis. El cartón político siempre ha tenido dificultades para ser bien aceptado, debido a que significa como primera instancia una burla, se mofa de personas que generalmente representan un papel

² Curiosa declaración ya que los comics no han sido dirigidos a un público infantil propiamente, claro que hay comic para niños pero la mayoría de ellos son para jóvenes o adultos.

importante dentro de la sociedad, es además una forma irreverente, precisa y apta, para burlarse de los intocables, gente poderosa políticamente hablando.

La caricatura como género artístico suele ser un retrato o representación humorística que exagera los rasgos físicos o faciales, la vestimenta, comportamientos o modales característicos de un individuo, con el fin de producir un efecto grotesco. La caricatura puede ser también el medio de ridiculizar situaciones e instituciones políticas, sociales o religiosas y los actos de grupos o clases sociales, en este caso suele tener una intención satírica más que humorística, alentando el cambio político o social. La forma más común de las caricaturas políticas y sociales es la viñeta. Si bien el término caricatura es extensible a las exageraciones por medio de la descripción verbal su uso queda generalmente restringido a las representaciones gráficas.

El cartón político es un dibujo sencillo que se muestra casi siempre en el mismo formato siendo un medio de expresión publicado diariamente en los periódicos, normalmente no es secuencial, es de un solo panel o viñeta y su interés es mostrar un punto de vista, queja, crítica o desacuerdo, principalmente referente a la política y sus protagonistas con un toque humorístico que normalmente lleva consigo un toque de ironía y sátira, reflejando la tendencia o la línea editorial sobre la cual está regido. Esta caricatura no tiene personajes establecidos ni una historia, ni un tiempo, ni un espacio y sólo refleja un aspecto de la sociedad: la crítica política.

Las **tiras cómicas** o *comic strips* como su nombre lo dice son tiras generalmente de cuatro viñetas y que aparecen en los periódicos, siendo éstas el origen del comic. Se preguntará entonces ¿la tira comica es igual al comic? No, la diferencia radica en que la tira comica no tiene una historia, no tiene una secuencia, no necesariamente tiene un personaje principal, ni un lugar, ni un tiempo, son solo tiras que critican o que hacen un chiste, un único chiste que no volverá a ser repetido o muy rara vez tendrá una continuidad. Actualmente generan un poder de atracción muy grande, tanto que se puede encontrar una recopilación de las mejores tiras cómicas en un libro conocido como *Comic Book*.

Las **fotonovelas** son narraciones en fotografía, es un género editorial bastante conocido en Europa donde tiene un público principalmente femenino y popular porque trata casi siempre

argumentos sentimentales. Parte de un guion que constituye la trama narrativa apoyándose simultáneamente en imágenes, mejor conocidas como fotogramas, diálogos y comentarios de una voz en off³. El origen de las fotonovelas se remonta a la Italia de los años 20's con Stefano Rueda y Damiano Damiani que con sus revistas *Sogno* y *Bolero* superaron el millón de ejemplares.

Al último tenemos al *Cartoon* también conocido como *Gag*, que por lo general se entiende como el dibujo animado, en el “lenguaje literario” del comic es un chiste gráfico o chiste de un solo cuadro, simple, sin mucha dificultad pues aparece en una sola viñeta, normalmente no contiene diálogos y puede ser a color o blanco y negro, es el más común pues puede aparecer en cualquier parte, desde un periódico hasta en una caja de cereal y en la actualidad es la imagen que más predomina en las redes sociales. El Gag junto con la tira comica darán inicio al comic.

Aclarados estos puntos pasemos a definir o mejor dicho a conceptualizar lo que es el comic, pues si no sabemos qué es difícilmente podremos determinar cuándo empieza o cómo evoluciona.

1.2 El comic.

Hay muchas y muy variadas definiciones de lo que es un comic, desde las sencillas como marca la Real Academia de la Lengua Española que dice: el comic o historieta es una serie de dibujos que constituye un relato comico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras, etc., con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro (RAE, 2014). Otra definición es aquella que lo marca como una narración gráfica en forma de viñetas en la que los textos se encuentran encerrados en globos que salen de la boca de los protagonistas; pero estas definiciones simples no son satisfactorias ya que el comic no es algo fácil que podamos describir en unas cuantas palabras.

El comic en un momento fue menospreciado por los constructores del canon culto, sufre la crítica de izquierda como uno de los tantos mecanismos ideológicos estabilizadores del sistema, los millones de seguidores (mujeres, hombres, adultos y niños,) obligan a estudiarlo

³ Esta voz en off es lo que se conoce como narrador, siempre es como el personaje invisible que jamás tendrá una participación seria en el comic.

como parte consustancial de la cultura. Actualmente entre sus “mayores” la literatura y el arte el comic se abre paso.

La definición de lo que es un comic va desde lo simple a lo más complejo, podemos encontrar una definición tan sencilla como: historia narrada a través de dibujos que pueden tener o no un dialogo, pasando por una compleja como: el comic es una secuencia espacial, formada por pictogramas separados gráficamente pero relacionados estructuralmente, en los que pueden integrarse signos alfabéticos, con la finalidad de articular una descripción o una narración (Muro Munilla, 2004). Pero el comic quedaría definido de forma más completa si se entendiera como un medio de comunicación de masas basado en imagen dibujada y por lo general, palabra escrita, en papel, con un código sencillo, con tendencia al estereotipo, de alta rentabilidad informativa, predominantemente evasiva, transmisora de valores ideológicos instituidos, que puede tener cualidad estética, lirica o satírica; se realiza en unidades mínimas que se articulan entre sí, en secuencia, para formar una tira y, en su caso, unidades superiores con los que se desarrolla una historia (Caamaño, Peppino, 2009).

Si analizamos los elementos de lenguaje, que incluyen las convenciones iconográficas y los estereotipos empleados en función de signo convencional, permitiéndonos establecer una tabla de posibilidades comunicativas del comic al margen todavía de cualquier valoración. Una conclusión que encontramos de dicho análisis, al menos en primera instancia, no puede ser otra que la siguiente: la lectura nos ha enfrentado con la existencia de un género literario autónomo, dotado de elementos estructurales propios, de una técnica comunicativa original, fundada en la existencia de un código compartido por los lectores y al cual el autor se remite para articular, según leyes formativas inéditas, un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, la imaginación y el gusto de los propios lectores (Eco, 1984).

El comic siempre ha sido considerado como lo peor de la literatura por aquellos que se creen intelectuales y llenos de cultura por eso actualmente decir que se leen comics conlleva a una burla generada por estos personajes quienes no creen en la ayuda que éstos pueden dar. Leer comics es bueno, es una forma divertida de leer y adentrarse al mundo literario aunque aún en nuestros tiempos presumir que se leen comics es de valientes. Los comics son una forma válida de lectura pues cuando uno examina un comic en su conjunto, el despliegue de sus elementos particulares adquiere la característica de un lenguaje pues el comic consiste en un

montaje de palabras e imágenes, por tanto exige del lector el ejercicio de sus facultades visuales y verbales.

Los comics se sirven de dos importantes instrumentos de comunicación: la palabra y la imagen, bien es cierto que esta separación es arbitraria sin embargo es válida, dado que en el mundo moderno de la comunicación se les trata como disciplinas independientes; en realidad son derivados de un mismo origen y es en el manejo diestro de palabras e imágenes donde yace el potencial expresivo de este medio. Esta mezcla especial de dos formas distintas no es nueva, se ha venido experimentando con esto desde tiempos remotos, la inclusión de inscripciones en los retratos de cuadros medievales plasmadas por los protagonistas de los mimos fue abandonada a partir del siglo XVI (Eisner, 2002).

La imagen es una comunicadora y para su comprensión requiere una experiencia común. El cartoonist necesita conocer la experiencia vital del lector quienes establecen una influencia recíproca, el éxito o fracaso de este método de comunicación depende de la facilidad con la que el lector reconozca el significado y el impacto emocional de la imagen.

La concepción de “los comics y la falta de cultura e intelectualidad” no es nuevo, existen un sin fin de estudios en el siglo XX donde se descalifica a este medio clasificándolo como un medio enajenante o bien un instrumento de penetración imperialista por algunos revolucionarios que mecánicamente reaccionaban condenándolo sin más absoluta y categóricamente. Se discrimina a priori por considerarlo un producto elaborado ex profeso para las masas (Aurrecoechea, Bartra, 1993). Entre los fines de los comics desde los puramente mercantiles y comerciales hasta los proselitistas y doctrinarios no figura el de convertirlos en fuente histórica por muy bien que reflejen su presente o por muy influidos que estén por las ideologías o las corrientes contemporáneas de pensamiento. Nos equivocáramos si no entendiéramos al comic como un medio narrativo mayoritariamente popular que persigue por encima de todo el entretenimiento del lector⁴. Cualquier uso historiográfico que se le pretenda dar se lo hemos de dar nosotros los historiadores siempre y cuando sea posible. Por lo tanto, lo que nos hemos de preguntar es ¿Cómo trabajar con él? ¿Todo comic es capaz de ser “interrogado” históricamente? ¿Qué tipo de información nos

⁴ Al menos hasta los años 60 del siglo XX con el estallido del comic alternativo, o más recientemente con la irrupción del fenómeno de la novela gráfica.

puede aportar a los historiadores? La única premisa a la hora de interrogar históricamente a un comic es conocer las características de su particular lenguaje. A pesar de que siempre se ha definido al comic como un medio iconográfico-literario, por la presencia de ambos lenguajes, no hemos de olvidar que estamos frente a un medio eminentemente visual y es el dibujo el que determina la lectura, su ritmo y el nivel de información.

También en lo industrial ha recorrido etapas de diferente signo desde las décadas de bonanza de mediados del siglo XX, tanto en Estados Unidos como en Europa, hasta una actualidad en que ha venido perdiendo empuje ante otras manifestaciones de evasión como en la televisión, los videojuegos o la navegación por internet⁵, salvo en Japón.

Por su calidad de medio de comunicación masiva, los comics poseen dos propiedades que los caracterizan: la primera es la de influir sobre las colectividades en que inciden y la segunda ser influenciados por las reacciones y acontecimientos protagonizados ante estas colectividades. Siendo éstos un principio dialectico al que ningún medio de comunicación de masas puede sustraer por el carácter icónico-literario de su lenguaje, los comics aparecen relacionados de alguna manera con el teatro, la novela, la pintura, la ilustración publicitaria, la fotografía, el cine, la televisión y los rasgos estilísticos del mundo lleno de objetos en que viven inmersos sus propios creadores.

1.2.1 Elementos y características de un comic.

En este apartado, quiero explicar aspectos técnicos y el paso a paso de cómo se conforma un comic. Primero, debemos saber que el comic es también un lenguaje y como tal posee una gramática, reglas de lectura y escritura que el lector debe conocer. Por eso, hay que hacer énfasis en que la lectura de la imagen del comic no es tan fácil como a veces se piensa. El comic al igual que la novela y el cine posee un carácter dinámico y sucesivo que se opone a la estaticidad y se inclina a la atemporalidad de la lírica; además se aproxima al teatro y al cine, tendiendo a refrenar la expansión temporal y con ella la ramificación de tramas y cuantos componentes desvíen de la memoria y la paciencia del espectador. Esto nos permite entender que no existe ningún condicionamiento especial en sus componentes constitutivos

⁵ Aunque la difusión en internet de comics de dibujantes amateur o de aquellos que dibujan solo por hobby es muy extensa, principalmente de las strips o de los gags.

que la condene a transmitir unos mensajes fáciles o intrascendentes. Al igual que ocurre con otras formas expresivas, la producción de comics abarca obras sencillas pero también trabajos experimentales que van desde ejemplares destinados a un consumo rápido hasta los cargados de implicaciones significativas. Teniendo en cuenta que los sistemas tipificadores del comic, el cine y la televisión siguen procedimientos casi idénticos, ligeramente variables según las características inherentes a cada medio y los momentos históricos en que la tipificación se produce, entra en crisis y se renueva.

Como habrá notado, estimado lector, menciono mucho al cine con relación al comic, esto tiene una explicación lógica y razonable, la relación creativa que entabla el comic con el cine ha venido haciendo desde muy pronto que algunas técnicas del cine se apliquen en los comics, haciendo que el trabajo se enriquezca. Por eso no note extraño el que mencione mucho al cine, pues tiene una relación casi directa con el comic. Tanto en el cine como en el comic se ensayan diferentes tipos de planificación en cuanto a la “anulación” o posición de los ángulos, con resultados similares en ambos casos pero cuando el comic quiere o trata de seguir la forma compositiva del cine, se producen fricciones por la índole distinta de sus materias y unidades básicas. El comic, al igual que las artes visuales, tiene a su disposición los conocimientos técnicos que permiten producir la sensación de perspectiva, propia de la mirada humana, pero eso no es obligatorio.

El elemento narrativo de la historieta se inscribe en el dominio de las formas épicas. En este medio la narración podría definirse como el conjunto de estrategias que regula el régimen de aparición y los procesos de modificación de las formas dentro del espacio figurativo, con ellas tiene en común una serie de estructuras las llamadas “estructuras narrativas”. Una mera categorización de la historieta en relación al género literario resultaría insatisfactoria pues lo decisivo aquí es acerca de un medio que posee la neutralidad propia de todos los medios de producción masiva y comunicación ya que puede transportar cualquier contenido, cualquier ideología, cualquier tipo de moral, cualquier historia hasta el nivel del discurso, novela, cine y comic que responden a los mismos presupuestos narrativos.

¿Cuáles son los elementos, características o componentes de un comic? Son dos, en primer lugar y lo más importante es el dibujo, en segundo lugar tenemos lo verbal, es decir el texto.

Un comic en esencia es simple, son dibujos que van en viñetas que pueden incluir diálogos o no y que narran una historia breve o corta, ¿sencillo no?, ¡Sin embargo el comic es todo menos sencillo! Así que a continuación explicaré los componentes principales del comic.

Lenguaje y técnica: no es casualidad que cine y comic nazcan con una diferencia mínima de tiempo (la primera sesión de los hermanos Lumiere tuvo lugar en 1895 y los dos libros de comics entendidos como tales *Comic Cuts* y *Chips* de la Amalgamated Press inglesa en 1890 aproximadamente⁶) ambas artes vienen a cumplir una necesidad de visualización de la narrativa, siempre por caminos convergentes y divergentes que los van configurando individualmente en lenguajes originales; pero también alcanzan su enorme poder de difusión a partir de medios propios de la era mecanizada y es evidente que no habrían podido producirse sin una amplia evolución de tipo técnico y económico, debido a éstas dependencias cine y comic son los medios de expresión característicos de nuestra época.

El tipo de lenguaje predominante en los comics es el estilo directo, la identificación y el acontecimiento son enfocados desde diversas perspectivas, a la manera de las tomas cinematográficas hay planos generales, planos medios, *close ups*, *flashbacks*, etc. Al igual que en el cine, el comic puede ser visto desde diferentes ángulos y tener diferentes planos o tomas: plano medio, primer plano, picado, contrapicado etc. Sin embargo, la historieta tiene algunos rasgos distintivos como la posibilidad de variar según las necesidades narrativas, el tamaño y la forma del espacio de la representación, a diferencia de la pantalla las viñetas pueden cambiar de dimensiones, delimitar una superficie propiciando así toda una serie de efectos originales, jugando con sus posibilidades temporales y sus posibilidades espaciales se mezclan en proporciones distintas en cada caso, la historieta encuentra en su sistema de articulación una cantera de posibilidades narrativas extremadamente rica y original.

Una peculiaridad que hace del comic algo increíble es que dentro de éste se encuentran también símbolos gráficos, una especie de palabras-imágenes por ejemplo una bombilla que significa una idea o comprensión de ella, círculos, espirales, corazones, gotas de agua en la

⁶ Como más adelante se verá, este debate de cuál comic fue primero es un debate tan viejo como el debate de qué fue primero, el huevo o la gallina.

cara u ojos del personaje que nos dan a entender la emoción que vive en ese momento, notas musicales que si bien dibujadas significan un canto hermoso, distorsionadas significan un canto infernal, estos símbolos no necesitan de una explicación, tienen una intención clara y son entendidos por todos.

Sin embargo, uno de los problemas con que tropezamos al considerar el comic una disciplina estética es el de reducir los estudios a postulados únicamente sociológicos, retardando así toda posibilidad de reconocimiento de sus posibilidades y de desarrollo posterior, partiendo de aquel reconocimiento. Una toma de conciencia en que la imagen se rebela contra la pintura y establece su propio método de provocación, tanto en el comic como en el cine es a través del proceso de asociaciones como hay que entender lo que ésta emprende de autoconciencia.

La palabra comic engloba una serie de formatos que si bien son iguales en apariencia presentan diferencias básicas no sólo estilísticas (es decir las propias de las respectivas originalidades de sus autores) sino también nacionales, debido a rasgos industriales propios de los países en que se generan y a sus mismos sistemas de producción, distribución y aceptación, cuyo signo puede variar dentro de una característica común de tipo capitalista. El comic es originariamente una tira de cuatro cuadros o viñetas que aparece diariamente en un periódico en la página dedicada a tal efecto de forma permanente y a medida que se afianza la aceptación popular en suplementos dominicales de cuatro o cinco páginas en color y por extensión las revistas que van apareciendo a raíz del éxito de las tiras denominándose comic books que junto a las comic strips son la fórmula que ha demostrado ser más valida desde un punto de vista comercial.

No basta con que el comic sea un relato en imágenes dibujadas tiene que ser reproducido principalmente en forma impresa aunque actualmente y debido al gran auge que han tenido las nuevas tecnologías se puede dar la distribución electrónica en páginas especializadas de comics o de diseñadores gráficos con una trayectoria de cartoonist. El comic jamás podría haberse producido (y seguirse produciendo) como lo conocemos si no hubiera sido por la tecnología. El comic necesitó de la evolución tecnológica pues ¿se imagina como sería si nos hubiéramos quedado en la era de la litografía?

Imagen: el dibujante de comic hereda de la pintura, la escultura, el grabado de una serie de recursos identificativos-expresivos-compositivos que dotan a su trabajo de la imprescindible narratividad. La imagen del comic es secuencial, tiene que haber un conjunto de imágenes yuxtapuestas (es decir ubicadas una al lado de la otra) de manera que formen una secuencia, al necesitar múltiples imágenes para que exista el comic se tuvo que idear la viñeta como convención gráfica para la presentación de cada una de las imágenes por separado, ésta por ser la unidad básica del comic es el primer elemento que hay que examinar cuando se estudia la imagen secuencial. Otra cualidad es que los dibujos pueden ser irreales o reales resaltando la importancia de la existencia de puntos fuertes dentro del encuadre entendiendo por tales aquellas zonas que privilegian o resaltan a la mirada cuanto se sitúa en ellas. La narración misma entendida como el desarrollo de la acción transcurre sobre una serie de imágenes que en su mayoría están enmarcadas en áreas cuadradas de distintos tamaños llamados viñetas, se leen de manera horizontal, de izquierda a derecha (en el caso occidental) o de derecha a izquierda (en el caso oriental).

Los signos icónicos del comic como en la pintura son imágenes no temporalizadas y fijas a diferencia del cine que son imágenes temporalizadas y móviles, las del teatro con su corporeidad son signos de límites imprecisos y espesos, en el sentido de constituirse a partir de la intersección de varios códigos como el lingüístico, el estético, el sociocultural y los perceptivos, es decir, visual y espacial, lo que hace que conjuguen en un momento de corte sincrónico diferentes significados o diferentes sentidos (Muro Munilla, 2004). Si el comic coincide con la novela como relato se diferencia de ella y comienza a “parecerse” al cine y al teatro porque utiliza signos globales conformados a partir de la confluencia de distintos códigos, en la tendencia a la condensación y a favorecer los componentes progresivos que se traduce en el contenido de la materia argumental (limita las desviaciones de la trama principal y la presencia de las tramas secundarias y de las narraciones intercaladas) en conferir mayor rigidez a su estructura y en acelerar el tiempo de configuración y evolución de sus personajes. Su iconicidad da paso a la modalidad mimética y con ella a la importancia sustancial de la figura física de espacios y personajes, y en estos a su gestualidad (Muro Munilla, 2004).

El comic puede entenderse como un medio de comunicación de masas basado en imagen dibujada y por lo general la palabra escrita en papel con un código sencillo en apariencia y

con tendencia a la rigidez o al estereotipo de alta rentabilidad informativa, de finalidad predominantemente evasiva y transmisora de valores ideológicos e instituidos que puede tener cualidad estética, lírica o satírica se realiza en unidades mínimas que se articulan entre sí en secuencia para formar una tira o unidades superiores como libros con la que se desarrolla una historia o un gag.

El comic se compone de texto y de imagen el resultado es un producto homogéneo cohesionado en sí mismo y perfectamente diferenciado tanto de la literatura como de la pintura. La configuración de los elementos básicos de la historieta no sólo depende de un tratamiento gráfico sino también de un diseño las formas dibujadas buscarán eficacia expresiva y belleza plástica pero también originalidad e impacto visual. Podrán construirse siguiendo un diseño basado en principios imitativos que tienden a reproducir con mayor o menor minuciosidad el aspecto con el que los objetos se presentan ante nuestra percepción pero también podrán movilizar unas pautas de diseño mucho más imaginativas inventando formas insospechadas.

Espacio: cuando hablamos de espacio visual en el comic se trata del espacio común a los protagonistas no sólo susceptible de que lo recorra la mirada sino que viene siendo el lugar de una comunicación visual ésta será a partir de la división secuencial del dibujante cuando construyamos o reconstruyamos el espacio visual interpersonal pero nuestra percepción de esto depende de otros factores tales como la influencia del cine pues no ha dejado de alterar profundamente la técnica de los dibujantes y la construcción del espacio visual. Así aparecen ángulos de tomas de vista o de cine que remitan a consideraciones dramáticas. La ventana constituida por la viñeta ha adquirido una gran movilidad hasta poder captar desde cualquier ángulo y a cualquier distancia las más diversas escenas. El espacio táctil remite a la zona en cuyo interior los personajes entran en contacto uno con otro por medio de su cuerpo o de un sustituto (algún objeto), el contacto físico entre los personajes es la más impresionante y la más importante actualización del conjunto de relaciones que éstos traban en el curso de su vida heroica. El espacio sonoro es el que permite que los comics sean escuchados, así es como lo leyó, un comic puede ser escuchado, por eso son de suma importancia las onomatopeyas, ya que ellas nos guiarán y nos dirán que es lo que debemos escuchar.

Viñeta: el comic se configura como texto a base de viñetas que se estructuran entre sí con una finalidad, generalmente, narrativa o estética. Las unidades resultantes de la combinación y yuxtaposición de viñetas en el comic pueden ser de dos tipos: físicas o espaciales (tira, pagina, comic book) y narrativas (secuencia, capítulo, episodio). El comic fija su condición narrativa en la combinación de viñetas que muestran acciones y relatos. La viñeta es un recuadro en cuyo interior hay imágenes y muy a menudo texto, es una especie de ventana que nos permite ver pedazos del mundo ficcional representado en el comic. Dado que ninguna imagen puede ser ilimitada la viñeta tiene como función primaria marcar las fronteras de cada una de las imágenes que componen las secuencias de una historieta. La viñeta ofrece desde lo formal una unidad de análisis, que aunque compleja está muy bien definida en lo físico, lo que anima a comenzar por ella. En cierto sentido se presenta como una unidad equivalente desde la forma y el contenido a unidades como el párrafo o la estrofa. La viñeta es la unidad básica del comic, es la representación pictográfica del espacio y tiempo significativo que constituye la unidad de montaje de un comic.

Muchas cosas ocurren cuando se yuxtaponen viñetas, esta técnica de presentación (y por qué no de lectura de la imagen) se conoce como montaje o edición y es un recurso que tienen en común el comic y el audiovisual (el cine, la televisión o el video). Por eso no es de extrañar que la imagen audiovisual sea a menudo el único referente que tienen los lectores principiantes del comic para familiarizarse con las convenciones narrativas de este formato. Mediante el montaje, las viñetas individuales se ubican una al lado de la otra y a veces se superponen para crear secuencias narrativas. La yuxtaposición de imágenes altera irremediabilmente el significado individual de cada viñeta y lo inscribe dentro de una secuencia narrativa es decir dentro de una sucesión de eventos que se desarrollan en el espacio y en el tiempo y están organizados en la relación causa-efecto.

Texto: además, el comic debe organizarse secuencialmente en espacios figurativos contiguos dentro de un espacio global, tiene que estar dentro de globos o nubes. El texto dentro del comic tiene la función de precisar la imagen sin embargo en algunos comics tiene un papel completamente secundario pues es sólo un complemento a la información icónica del que habla y la caracterización del que dice, en estilo directo se logra a través de un medio gráfico así el globo aparece sobre la cabeza de quien utiliza la palabra. Otro estilo es el monologo

interior que aparece con mucha frecuencia y sirve básicamente para los pensamientos y se dibuja como una nube. El comentario narrativo no es frecuente pero sirve para exponer el curso de la historia, dar el comentario final y explicitar los flashbacks necesarios para comprender la trama, es dibujado como un rectángulo en él se escribe por ejemplo: fin, años atrás, momentos antes, nuestros héroes se encuentran en, casa de Fulanito, etc.

Globos, bocadillos o balloons: estos pequeños dibujos, que por lo general van arriba de los personajes y salen de sus bocas representan la voz de los personajes o si son en forma de nube los pensamientos, pueden definirse en dos formas: una en función del volumen sonoro manifestado gráficamente⁷ donde los personajes deben poder oírse y la presencia de los globos simboliza la receptividad en tal sentido y dos la recepción efectiva del mensaje sonoro donde el contenido del mensaje emitido ha de interesar o influir a los eventuales destinatarios para no sobrecargar su dibujo y despojarlo al máximo de elementos parasitarios, el dibujante puede o no eliminar las fuentes de emisiones sonoras secundarias, es decir, el medio ambiente. El autor de comics llegará a veces y por diversas causas a representar únicamente los globos omitiendo a los personajes, también puede suceder que los personajes sin la necesidad de verse expulsados del marco de la viñeta pero perdidos en medio de una multitud o de un marco que los englobe sólo aparezcan señalados en ciertos dibujos gracias a los globos que equivalen a la voz en off. Los globos que desempeñan la doble función de la comunicación entre los personajes y del autor para con el lector se han construido en función de las exigencias del entendimiento del receptor o sea deben ser legibles y entendibles. Las palabras pronunciadas por los personajes deben reflejar exactamente lo que siente para que así quien los lea viva y entienda lo que en ese momento los protagonistas quieren decir, podemos mencionar que los personajes del comic se “enfrentan” entre sí a través del verbo, las palabras que se usarán dependerán de las acciones que hagan o dejen de hacer los personajes.

Onomatopeya: es la transición entre texto e imagen, estos textos tienen la función de dinamizar la acción también sirven para describir “sensaciones⁸” o acciones. Las expresiones

⁷ Es por eso que cuando un personaje habla normal, se dibuja un globo con el texto dentro de él de una manera normal, cuando cambia su tono de voz a uno más bajo, el globo se vuelve pequeño y el texto disminuye y el caso extremo de que el personaje grite, el globo se dibuja como una especie de explosión en donde se escribe con mayúsculas para enfatizar el tono de voz que subió.

⁸ Esto es una peculiaridad del manga.

CUAS, ZAZ, PAM, PUM, RING son las llamadas clásicas; *silbido*, *ruborizar*, *latido*, *lagrima*, *acercarse* son unos cuantos ejemplos de cómo se usan actualmente las onomatopeyas. Entre la floración de onomatopeyas que utilizan los comics desde hace varios años, ciertos ruidos se refieren a la codificación lingüística de los sonidos que expresan un contacto entre los personajes, los ruidos van aumentando de número en los comics, de modo que las onomatopeyas alusivas al contacto interpersonal también aumentan en proporción: realismo y fantasía se asocian en los más expresivos ramilletes sonoros que jamás haya conocido la historia de los comics (Fresnault-Deruell, 1978).

Los personajes: en los comics sólo existen para vivir intensamente, tal es en efecto su destino al no aparecer más que en función de la imaginación de su creador muy decidido a poner en escena los únicos momentos de valía, lo que los seres de carne y hueso consideramos cotidiano para los personajes de un comic se encuentran fuera de lo común, su día a día son las situaciones que a nosotros nos parecen extraordinarias. Los personajes sólo esperan que el cartoonist tome una buena decisión en sus vidas volviéndose las marionetas de éste; pero a pesar de eso los personajes viven su vida como si no hubiera un mañana, ignoran lo que pasará, ellos sólo viven y esperan hacerlo de la mejor manera, eso es lo que los hace ser humanos como nosotros.

Como ocurre con los seres del mundo real y con los de las artes de representación (teatro o cine), los personajes entran en relación a través de varios canales de los sentidos, principalmente el oído, la vista y el tacto, dado que el gusto y el olfato son difíciles de codificar también se encuentra la transmisión de pensamiento o algún otro que tenga relación con poderes meta humanos. Las relaciones interpersonales de los personajes son reducidas a lo esencial tejen un micro espacio muy propio de los comics, la situación de los personajes unos en relación a otros dependerá de la historia que se vaya desarrollando es por eso que se da el fenómeno de los héroes y los villanos, unidos por un hilo invisible los protagonistas y los antagonistas sólo tienen ojos para alimentar esa relación que les encadena, una vez asegurado el contacto éstos pueden separarse hasta que nuevos personajes entren a escena.

Esto último nos lleva a pensar en la alternancia icónica, subyugador-subyugado la clásica y eterna lucha entre el bien y el mal. Simboliza el estado de dependencia de los personajes y el

espacio visual totalmente interno a los personajes, contrastando extrañamente con su medio ambiente (Fresnault-Deruell, 1978). Viviendo peligrosamente esos personajes no cesan de hacer la experiencia de una existencia ruda y en cierto sentido los comics aparecen (con ayuda de las onomatopeyas) como un mundo de choques y puñetazos, exceptuando los comics “familiares”, todos los héroes practican los deportes de contacto o combate, es un hecho que la violencia habita en el comic la mayor parte del tiempo. Los personajes dentro del comic siguen cierto “patrón” que tiene su origen en los cuentos tradicionales, existen siete tipos de personaje “estereotípico”⁹: el héroe, el villano, el proveedor (que en el comic será una especie de guía o maestro), el auxiliar (el ayudante tanto del héroe como del villano), la princesa o la damisela en peligro y su padre, el papel del padre cambia en los comics tomando la forma de alguna autoridad casi siempre del gobierno que necesita del héroe.

Dichas estrategias podrán estar regidas por una voluntad que tenderá a hacernos interpretar esas formas como representación de seres y situaciones reconocibles y que mantienen una relación de verosimilitud con nuestra experiencia del mundo. En estos casos la intriga revestirá un interés humano así tanto las motivaciones y evolución de los personajes como la sucesión de acontecimientos obedecerán a los principios de una lógica narrativa. La “representación” o identificación más exacta posible del lector hacia alguno de los personajes es la finalidad con la que los creadores de alguna historieta tienen, por esa posibilidad de identificación con los personajes es necesario jugar constantemente con ellos, para que se adapten al público y no el público a los personajes. El propósito principal de los dibujantes es liberarse de la carga literaria que dominaba el comic de los primeros años principalmente del comic europeo para crear un mundo y de ahí una mitología estrictamente basada en las posibilidades narrativas de la imagen, ésta como signo puro y el personaje como proponente de la mitología juntas adquieren en América la primera conciencia de lo que pueden llegar a representar. Es entonces cuando la clase media efectúa su revolución económica convirtiendo tanto al cine como al comic en una industria que se apresura a instaurar los mitos de esta clase nueva.

⁹ La mayoría de los comics, siguen este patrón, aunque si omiten algún personaje o agregan otro, no hay problema, ya que el comic es libre.

1.3 ¿Cultura de masas? ¿Cultura Pop? O ¿Cultura Popular?

Muchas veces pensamos que la cultura es un hecho aristocrático, algo exclusivo de una clase alta que cuida celosamente “su cultura refinada” que se opone a la vulgaridad de la muchedumbre, pero esta muchedumbre no se queda atrás y crea su propia cultura una que sea por y para todos, la cultura de masas que pasa a ser una especie de anticultura producida por medios industriales, esto nos lleva a pensar en muchas manifestaciones de ésta por lo que debemos preguntarnos: el comic es entonces ¿Cultura popular, cultura pop o cultura de masas?

Para poder comprender todo lo relacionado a los mass media, y en especial a los comics, creo conveniente que se debe estudiar y explicar los conceptos de Cultura Pop, Cultura Popular y Cultura de Masas porque si bien el comic está destinado a las masas y a la población popular, el termino Cultura Popular estaría equivocado al igual que el término Folcklore por lo tanto el más adecuado y utilizado para hablar de estos fenómenos es el termino Cultura Pop y Cultura de Masas.

¿Por qué se debe hacer referencia al comic como producto de la Cultura Pop y no de Cultura Popular? Los términos han cambiado, lo popular ya no es igual a lo pop, cuando sólo era utilizada por los folcloristas el termino cultura popular parecía fácil de entender pues se refería a las costumbres populares tradicionales, la literatura popular que pasa por la oralidad, la música que se populariza y se vuelve una forma de expresión de la sociedad, ojo con esto, la música es popular (en el sentido “tradicional”) porque no llega a ser comercial, las artesanías porque se hacían manualmente. Tradicional, oral y manual tenían como resultado el término “lo popular” que inmediatamente nos transporta a la siguiente palabra: “lo primitivo”¹⁰. Desde la comunicación masiva la cultura popular contemporánea se constituye a partir de los medios de difusión masiva, no es resultado de las diferencias locales sino de la acción homogeneizadora de la industria cultural. Lo masivo circula por todos los medios posibles, entre más personas en especial los jóvenes se vean involucradas por estos medios de difusión mejor, es masivo e involucra (sin exagerar) todos los aspectos de la vida desde

¹⁰ Creo que es deber aclarar que estos términos de ninguna manera deben tomarse de una manera despectiva.

los cuerpos, la ropa, las empresas, la organización del espacio urbano, la lectura, la comida incluso hasta la música. Así lo pop se erige como el legado más genuino de nuestro siglo; el pop es la actitud de apreciación resultante de este consumo de masas, imprescindible a fuerza para que los fenómenos pop existan y adquieran todo su significado; por otro lado lo popular es el arte hecho por y desde el pueblo, es un fenómeno tecno económico que ha necesitado la evolución económica de las clases medias para desarrollarse plenamente (Moix, 2007). Es así como lo pop se concibe como un nuevo concepto de comunicación y se vuelve una ruptura con el pasado y es una necesidad de calificar una nueva noción de popularizar el consumo, por ejemplo el poder ideológico que asocia un símbolo con la juventud y genera un modo de interpretar, lo que significa ser joven no reside únicamente en la publicidad, ni en el diseñador, ni en los medios, circula por estos y otros espacios sociales, actúa gracias a la manera en que se cruzan y combinan.

La Cultura Pop entró tan fuerte en la sociedad que incluso las más altas esferas del arte se vieron afectadas por este fenómeno que el Pop Art haya recurrido numerosas veces al comic, al margen de lo que éste tiene de mitología necesaria a la significación social de este tipo de pintura, no ha de resultar extraño si tenemos en cuenta que la reacción anti-abstracta del Pop Art, encuentra precisamente en el comic aquella forma épica que, bien utilizada, sería una de las armas más eficaces del nuevo didactismo plástico, cuya realidad más reciente es la nueva figuración narrativa (Moix, 2007). Para comprender la magnitud de este arte y cultura Pop, el 7 de marzo de 1965 se inició con notable éxito en Nueva York la venta de retratos pop art basados en personajes de historietas. Veinte días después se habían vendido 4000 retratos a 3.98 dólares cada uno. Y desde ese día, la cultura pop nos invadió y le ganó el terreno a la cultura popular y al folcklore.

Una colectividad hace suyo el elemento pop, lo adapta a la idiosincrasia nacional y esto tiene muchísima importancia. Por su extraordinaria difusión comics, televisión y cine representan actualmente los medios de difusión masiva más grandes y magníficos, pero también son aquellos medios que bien conducidos y peligrosamente podrían ser útiles a una ideología y una manipulación, la cual no podremos notar a simple vista y cuando lo hagamos tal vez sea

demasiado tarde¹¹. No tiene sentido concebir lo pop según el esquema romántico de lo popular, ya que es una invención completamente moderna, pero entonces ¿Qué es lo que llamamos cultura de masas?

La situación conocida como cultura de masas tiene lugar en el momento histórico en que las masas entran como protagonistas en la vida social y participan en las cuestiones públicas. Estas masas han impuesto a menudo un ethos propio, han hecho valer en diversos periodos históricos exigencias particulares, han puesto en circulación un lenguaje propio, han elaborado pues proposiciones que emergen de abajo. Pero paradójicamente, su modo de divertirse, de pensar, de imaginar, no nace de abajo: a través de las comunicaciones de masa, todo ello le viene propuesto en forma de mensajes formulados según el código de la clase hegemónica. Tenemos, así, una situación singular: una cultura de masas en cuyo ámbito un proletariado consume modelos culturales burgueses creyéndolos una expresión autónoma propia (Eco, 1984).

De acuerdo con Dwight MacDonal hay tres niveles intelectuales: alto, medio y bajo, esto cambia y de intelectualidad ahora hablamos de cultura, de las manifestaciones de un arte de élite: highcult, de una cultura media, pequeño burguesa: midcult y por último de una cultura de masas: masscult (Ponce-Cordero, 2010).

Durante mucho tiempo se mantuvo una firme distinción teórica entre la "alta cultura", básicamente compuesta por unas bellas artes y una gran literatura definidas a partir de una matriz estrictamente eurocéntrica y elitista: la "cultura popular" o baja, constituida por una serie de prácticas culturales tenidas por tradicionales y consideradas menores pero en todo caso genuinamente emanadas del pueblo, como por ejemplo la música folclórica o la cocina típica regional; y, desde el siglo XIX y al revolución industrial, la "cultura de masas", generada por los modernos medios de comunicación masivos sin otro fin, ni otro mérito, que le de producir beneficios económicos para las empresas del sector. ¿Es la cultura popular y la cultura masiva, únicamente reproductora del discurso del poder o hay espacio en su seno para la resistencia? (Ponce-Cordero, 2010).

¹¹ No quiero sonar pesimista con esa frase, por eso para quitarle ese tinte dramático, cuando lea esa oración, de fondo ponga música que los malos suelen usar cuando monologan.

Mientras la midcult está representada por obras que parecen poseer todos los requisitos de una cultura puesta al día y que constituyen en realidad un intento de alcanzar una falsa alta cultura puesta al servicio de fines comerciales, las masscult se hacen solo para satisfacer las necesidades de entretenimiento y ocio de las masas, no tienen o no pretenden alcanzar a una alta cultura. Las masscult por mencionar algunos ejemplos son: los comics, la música rock o pop, las películas o series que denominamos comerciales, los programas de TV, entre otros.

De las varias críticas a la cultura de masas emergen algunas "acusaciones principales" o puntos en contra que es necesario tener en cuenta:

a) Los mass media se dirigen a un público heterogéneo en tal sentido al difundir por todo el globo una "cultura" de tipo "homogéneo" pues destruye las características culturales propias de cada grupo étnico.

b) Los mass media se dirigen a un público que no tienen conciencia de sí mismo como grupo social caracterizado: el público no puede manifestar exigencias ante la cultura de masas.

c) Los mass media tienden a secundar el gusto existente sin promover renovaciones de la sensibilidad incluso cuando parecen romper con las tradiciones estilísticas, de hecho se adapta a la difusión ya homologable de estilos y formas difundidas antes a nivel de la cultura superior y transferidas a nivel inferior, homologando todo cuanto ha sido asimilado, desempeñando funciones de pura conservación.

d) Los mass media tienden a provocar emociones vivas y no mediatas, dicho de otro modo, en lugar de simbolizar una emoción de representación la provocan y en lugar de sugerirla la dan ya confeccionada.

e) Los mass media inmersos en un circuito comercial están sometidos a la "ley de oferta y demanda", dan al público únicamente "lo que desea" siguiendo las leyes de una economía fundada en el consumo y sostenida por la acción persuasiva de la publicidad, sugieren al público lo que debe desear.

f) Los mass media alientan así una visión pasiva y acrítica del mundo ya que dan mucha información sobre el presente y reducen la información sobre el pasado y con ello entorpecen toda conciencia histórica.

g) Están hechos para el entretenimiento y el tiempo libre pues son proyectados para captar sólo el nivel superficial de nuestra atención.

h) Los mass media tienden a imponer símbolos y mitos de fácil universalidad, creando "tipos" reconocibles de inmediato.

Aunque no todo es malo, algunos puntos en defensa de las masas son:

a) La cultura de masas no es típica de un régimen capitalista. Nace en una sociedad en que la masa de ciudadanos participa con igualdad de derechos en la vida pública, en el consumo, en el disfrute de las comunicaciones, nace inevitablemente en cualquier sociedad de tipo industrial. Cada vez que un grupo de presión, una asociación libre, un organismo político o económico se ve precisado a comunicar algo a la totalidad de los ciudadanos de un país, prescindiendo de los distintos niveles intelectuales, debe recurrir a los sistemas de la comunicación de masas y experimenta la inevitable regla de la "adecuación a la media".

b) La cultura de masas no ha ocupado en realidad el puesto de una supuesta cultura superior; se ha difundido simplemente entre masas enormes que antes no tenían acceso al beneficio de la cultura. El exceso de información sobre el presente, en menoscabo de la conciencia histórica, es recibido por una parte de la humanidad que antes no recibía información ninguna sobre el presente y no poseía otros conocimientos históricos que anquilosadas nociones sobre mitologías tradicionales.

c) No es cierto que los medios de masa sean conservadores desde el punto de vista del estilo y de la cultura. Como constituyentes de un conjunto de nuevos lenguajes, han introducido nuevos modos de hablar, nuevos giros, nuevos esquemas perceptivos. Bien o mal, se trata de una renovación estilística que tiene constantes repercusiones en el plano de las artes llamadas superiores, promoviendo su desarrollo. (Eco, 1984)

Sólo si se adquiere conciencia del hecho que el consumidor de comics es una persona que desea distraerse a través de la experiencia ofrecida, entendiéndose a éste como un producto cultural disfrutado y juzgado por un individuo que en dicha ocasión está especificando la propia solicitud en esta dirección pero que aporta a esta experiencia sus propias vivencias,

sólo entonces la producción de comics pasará a estar determinada por un tipo de exigencia culturalmente preparada.

La cultura de masas tiene en cuenta sus medios expresivos, la forma en que se utilizan, el modo en que se disfrutan, el contexto cultural en que quedan inseridos, el trasfondo político o social que les otorga carácter y función.

La dicotomía entre la cultura popular y masiva no es difícil de verificar en la práctica puesto que ambas se nutren mutuamente, sino que además resulta improductiva conceptualmente, puesto que al descuidar la interacción entre ellas suele caer en el mecanicismo de ver a la industria cultural como una institución todopoderosa, capaz de imponer sus contenidos exactamente del modo en que se los ha propuesto a un público que traga lo que le den, sin jamás producir, ni influir siquiera en la producción así como en el esencialismo que ve la categoría de lo popular como un ámbito puro y sin apenas conexiones con lo industrial-comercial. En el habla cotidiana, se dice de algo que es popular si pertenece a lo que es hecho por "el pueblo", pero se usa la misma palabra para cuantificar el éxito en términos comerciales, el nivel de "popularidad", de los productos creados e impulsados por los medios de comunicación masivos (Ponce-Cordero, 2010).

Carlos Monsiváis dijo que la cultura popular es la manera y los métodos en que colectividades sin poder político ni representación social asimilan los ofrecimientos a su alcance, sexualizan el melodrama, derivan de un humor infame hilos satíricos, se divierten y se conmueven sin modificarse ideológicamente, vivifican a su modo su cotidianidad convirtiendo las carencias en técnica identificatoria. La cultura popular no es la suma mecánica de los ofrecimientos de una industria sino la manera en que una colectividad los asume y asimila transformándolos en búsqueda de derechos: al trabajo, al humor, a la sexualidad, a la vida ciudadana.

1.4 ¿Por qué estudiar al comic? La importancia de un estudio histórico del comic.

Los comics tienen un significado se acepte o no, conllevan un mensaje y significado, tal vez intencional o no, pero comunica algo el cartoonist al plasmar su obra transmite sus ideas, deja huella en aquel que lo ha leído, no importando si solo es imagen. Esto nos lleva a reflexionar sobre las cuestiones siguientes ¿ese significado puede conllevar algún trasfondo

ideológico?, ¿Quién dice que el comic no puede llevar su mensaje a las masas y trastocar otro previo? Toda caricatura sea en su versión de comic o como un simple gag, concebida por un artista o por una industria, tiene un trasfondo cultural, un significado, ideas, una vida representada de una forma, principalmente la lucha del bien vs mal, la dominación, la superioridad, etc. Con el paso del tiempo surgen diversos tipos de comic y su audiencia se amplía. A pesar de que muchos desprecian al comic considerándolo como un medio para matar el tiempo o diversión para niños ha dado paso a las críticas sociales, a la política, la contracultura, la religión, el erotismo, la pornografía, la ciencia ficción y otros temas.

Actualmente se han multiplicado las publicaciones teóricas, las tesis y los cursos o talleres especializados en el comic, son tres áreas las que suelen repartirse el objeto de estudio desde perspectivas en origen distintas pero, al final, con evidentes paralelismos, las bellas artes suelen abordar la historieta desde una perspectiva estética, las ciencias de la comunicación desde una perspectiva mediática y en la de las letras desde una perspectiva semiótico-narratológica (Baron-Carvais, 1989).

En los años sesenta los comics sufrieron (y aun lo sufren) un acercamiento curioso, *snob*, pedante y necesario, el *snobismo* es fuente de todas las virtudes. Tras esta primera etapa los comics al fin han llamado la atención de quienes por sus posiciones dentro de las universidades y los centros de investigación, estaban en condiciones de acercarse con provecho a los códigos lingüísticos propuestos por las páginas multicolores de una subliteratura menospreciada.

En lo relativo a su importancia o consistencia como manifestación cultural no cabe duda, tampoco, de que nos encontramos ante uno de los medios de expresión más característicos de la cultura contemporánea, de hecho una de sus condiciones más sobresalientes la fragmentariedad, la interrupción de sus elementos coincide con uno de los rasgos más definitorios de la postmodernidad. Pero no es solo en su carácter representativo del siglo XX en lo que estriba su importancia, sino en su condición de medio de comunicación de masas, de gran poder comunicativo, con enorme implantación durante décadas, con intencionalidad, función variadas y vinculación a otras formas icónicas (pintura, teatro, cine, ilustración,

publicidad) o literarias (la narrativa y el teatro), con derivados mixtos de tanta importancia en la actualidad como el cine de animación.

Justamente era el elitismo que discriminaba textos de calidad y subproductos y negaba a estos la posibilidad de convertirse en objetos de estudio, contra esa concepción elitista se encuentra la postura de que se necesita una investigación a favor de estos estudios pues el desprecio a los medios de comunicación de masas supone la ignorancia de su gran influencia en la sociedad, tanto desde lo ideológico como lo artístico. Es curioso notar que la “elite intelectual” procede con el comic de la misma manera que más adelante hará con el cine “comercial”: desentendiéndose de él y dejándolo en manos del pueblo a partir del momento en que comic y cine descubren la epopeya; tampoco es casual que el paso de la caricatura a la epopeya se produzca en un país como EUA, donde la clase media, a partir de los años diez, se va convirtiendo progresivamente en un público nuevo y poderoso consumidor y a la vez creador. A este elitismo discriminador, podemos agregar también el fenómeno *Camp* o *Kinky* (Moix, 2007).

La actitud camp ha desempeñado un papel primordial en la historia del comic porque los campers parten de una posición irónica-sarcástica, casi burlona, hacia todo lo que venga de la mass media para después y sin que nadie lo sepa recuperar estos fenómenos de la cultura de masas en estudios serios que habrán de permitir la ampliación hasta un nivel académicamente aceptado de estudios sociológicos, económicos, históricos, artísticos y estéticos sobre los medios pop o de comunicación de masas. La actitud kinky ha tenido y tiene un trasfondo *snob*¹² que coloca al camper a una distancia crítica, incluso de índole clasista con respecto al fenómeno, lo cual convierte los primeros intentos de aproximación en algo sospechoso de frivolidad pero este aspecto no sería en última instancia más que un clásico intento de sublimación que realiza la clase media a partir de su revolución intelectual particular para disculpar su afición a determinados elementos donde se siente naturalmente inclinada pero que rechaza a través de la ironía por reciente convicción intelectual.

¹² Persona que imita con afectación las maneras y opiniones de aquellos a quienes considera distinguidos, en lenguaje más coloquial, un esnob es una persona que pretende o se cree de la alta cultura cuando no pertenece a ella. Aspira a pertenecer a los grandes círculos de la sociedad: la elite.

Todos los medios de comunicación de masas son el resultado de la revolución económica de la clase media, los kinkys lo saben perfectamente. La sensibilidad camp trata de una nueva actitud de apreciación intelectual que revalorizó el encanto del tiempo pasado, descubrió puntos de atracción en las pequeñas cosas (preferentemente pop), el camper siempre quedara más distinguido cuanto menos conocida sea la figura mitificada y además se atrevió a adoptar un juicio crítico. Los fenómenos camp van dirigidos al público de los juguetes intelectuales que cada vez son más numerosos y se presentan mayormente en los jóvenes.

El comic alrededor del mundo en apariencia es igual pero no debemos dejarnos llevar por apariencias, pues en cada parte del mundo el comic presenta diferencias no sólo estilísticas sino nacionales, cada uno presenta parte de su propia cultura y parte del contexto en el que viven y se desarrollan. A pesar de que en la década de los 80's los comics tuvieron un importante auge al igual que altas expectativas y llegaron a convertirse incluso en emblema de una cierta modernidad, irónicamente la historieta sigue siendo una gran desconocida, en el mejor de los casos se le considera como algo ingenioso y entretenido en donde se puede leer con especial claridad los síntomas sociales del momento, sin duda alguna es un medio de expresión rico y complejo.

La producción de comics permite acercamientos muy rentables desde muchos puntos de vista, su consumo puede satisfacer las más estrictas exigencias plásticas y narrativas donde su estudio plantea problemas de primer orden en multitud de disciplinas (analiza imagen, narratología, sociología o incluso filosofía e historia). La principal causa de esa mínima valoración radica en el desconocimiento que se tiene de los mecanismos preponderantes en este medio. La mayor parte de las veces la historieta se analiza desde criterios literarios, desde esa óptica suele comprobarse su simplicidad argumentando una repetición de propuestas narrativas resueltas a menudo de la misma manera. En otros casos, menos frecuentes se toman en consideración sus valores plásticos, observándose entonces un esquematismo, incluso una cierta torpeza o apresuramiento en la realización gráfica y casi siempre una carencia conceptual.

El comic es un fenómeno histórico-social, cuya función ideológica no puede ser estudiada sin tomar en cuenta el contexto de las sociedades capitalistas en la que éste tiene su origen. Constituye un objeto de estudio singular casi único por el escaso interés que ha tenido en las

diferentes disciplinas¹³, no se sabe a ciencia cierta que ha generado este nuevo interés en el estudio del comic ¿será acaso un interés por las representaciones populares?, ¿Por el impacto mass media que ha generado la historieta desde su aparición?, ¿Es tal vez una moda pasajera de estudios sobre la cultura pop? No lo sé, pero lo que sí sé es que el comic es una fuente grande y muy rica de información histórica.

El interés por analizar la función de los medios de comunicación y especialmente del comic es entender la relación concreta entre lo que ofrece el comic y lo que define al lector como tal en un momento histórico determinado y también transformar estos medios para contribuir a la formación de una nueva conciencia social. Debemos entender que el comic tiene un rol dentro de su contexto histórico. Los personajes de las historietas se vuelven parte de la cultura del hombre contemporáneo, es decir, se vuelven una representación colectiva.

En los años 60 se inicia en Europa un movimiento de reivindicación, recuperación, revalorización y una primera catalogación de un patrimonio grandísimo e influyente pues configura el imaginario de varias generaciones de niños, adolescentes y adultos. Así pues, el carácter masivo de difusión de la historieta justifica y condiciona el estudio de la historieta (Altarriba, 2011). Actualmente, países americanos con una producción fuerte de comics comienzan a tomar en cuenta su acervo caricaturista y la riqueza editorial comenzando a trabajar seriamente en sus comics un ejemplo de estos países son: Estados Unidos, Argentina, Chile y por supuesto México. También tenemos el caso del poderosísimo Japón que con sus *mangas* comienza a ganar terreno en todo el mundo, siendo un digno competidor.

Entonces la pregunta es ¿el comic puede ser una fuentes histórica? Personalmente soy de la idea que efectivamente un comic puede ser una fuente histórica por todo lo que en él se ve reflejado, no es una visión de unos cuantos, no es la visión de la élite, tampoco es la visión de los más bajos, es la visión de la clase media, la clase que vive diariamente y que duerme llena de sueños y esperanzas, viviendo llena de ilusiones y desesperanzas, aquella que forma a la nación y la mantiene a flote.

¹³ A pesar de participar con la literatura, el dibujo, la pintura, el grabado, el periodismo, el cine y por supuesto la historia y la sociología.

Ejemplos de que un comic puede ir más allá del simple entretenimiento: la historieta del Pato Donald en Chile causó un impacto diferente al que causó en otros países, llegó a representar un enorme poder político de la derecha diciendo que era un entretenimiento sano y bueno para los niños, otra crítica enorme fue de la izquierda diciendo que esta historieta nace de un sistema capitalista que siempre se va a reproducir y va influyendo de a poco en los niños, ya que los niños se ven más reflejados o representados que con los súper héroes, ¿Cómo puede un simple pato que habla, causar todo esto?, ¿Cómo un pato sin pantalones puede llegar a tener tanta importancia por la fuerza política y económica?, ¿Puede en automático convertirse en un poderoso enemigo o un grandísimo aliado?, ¿Cómo un pato vestido de marinero puede cambiar la visión de la vida de un país a través de sus aventuras dibujadas? Este fenómeno fue estudiado en el libro *Para leer al Pato Donald*, donde sus autores tienen como uno de sus argumentos principales que la historieta del Pato Donald fue un instrumento político que denuncia la colonización cultural común a todos los países latinoamericanos. En Estados Unidos el comic tuvo su auge al mismo tiempo que la prensa, tan grande fue el impacto de los comics que encuestas efectuadas durante la primera mitad del siglo XX comprobaron que el 60% de los lectores periodísticos leían primero las historietas, pero esto no siempre fue bueno pues inmediatamente los comics fueron vistos con desconfianza por los padres, los educadores y los psiquiatras, se les tachó de trivialidad, vulgaridad y corrupción.

Otro ejemplo es lo que ocurrió en Europa, la crisis universitaria condujo a un cuestionamiento de las políticas educativas, cuestionándose también la literatura y su enseñanza, aquí el comic no podía continuar siendo considerado como subliteratura, sino algo más fuerte como un aparato ideológico que debía ser objeto de estudio no sólo por parte del crítico sino además por parte de los receptores. Comenzaron a poner especial atención en personajes como Tin Tin, Asterix, Lucky Luke, entre otros más y en sus historias y lo que ellos representaban para la sociedad.

Son varios y varios los ejemplos que podrían decirse, en el caso latinoamericano Mafalda la pibe argentina que tiene una visión crítica de su mundo, La Familia Burrón la máxima representación mayoritaria de la población mexicana de principios del siglo XX, Condorito el cóndor chileno que representa al “roto” chileno, picaresco y aventurero, los cubanos que muestran cómo fue su revolución a través de un álbum de estampas y de un comic. Donde

sea que este situado el comic encuentra sus fuentes en los temas populares, a la vez que influyen en el idioma y la cultura del país en que se trate.

Este estudio nos mete en un problema acerca de la metodología ¿Cómo debemos abordar estos nuevos temas?, ¿Cómo debe ser la metodología en el comic? Hasta ahora nadie tiene la respuesta, podríamos decir que esa metodología va en vías de desarrollo, cada uno de los estudiosos de estos temas va haciendo su propia metodología ¿ve usted, amable lector por qué es difícil estudiar el comic, pero a la vez es tan apasionante?

Podemos tomar de gran ayuda para esta tarea los aportes de la semiología (ciencia que analiza los procesos de significación ideológica) quien contribuye también al desarrollo de nuevos enfoques y métodos. La significación de un mensaje debe establecer una relación histórica con el sistema social que lo produce. Las historietas son historias en las que predomina la acción, contadas en una secuencia de imágenes y con un repertorio específico de signos. Es una forma narrativa cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen; ambos sistemas se necesitan mutuamente¹⁴.

En cuanto a las precauciones tomadas en el momento de enfrentarse como historiadores a un comic podemos decir que son las obvias, siendo las mismas que con cualquier otro tipo de fuente histórica. El comic que elijamos no nos va a aportar datos objetivos, ni tampoco una descripción fehaciente de hechos históricos, sino más bien una serie de matices que enriquecerán enormemente nuestro estudio. ¿Quiere esto decir que debemos entenderla como una fuente complementaria? Todas las fuentes históricas lo son, toda la información lograda se puede contrastar o completar con otras obtenidas a través de diversas huellas; no podemos basar una investigación histórica en un sólo testimonio, en un sólo documento.

El comic encuentra su reivindicación aunque sea de una manera lenta, lo que debemos cuidar es no caer en los peligros que lejos de ayudarlo ante sus detractores podría perjudicarlo sobre todo en la apreciación y aceptación de estos detractores; el peligro que hay que evitar a toda costa es el de estudiar esto por moda pues va más allá, el significado sociológico e histórico

¹⁴ En la actualidad hay una forma de realizar comics conocida como *Silent Comics*. No necesitan de un texto para entender la imagen ni tampoco son chistes de un solo cuadro. Para ver y entender más visite <http://www.behance.net/gallery/Silent-Comics/580916> o <http://silentcomics.com/relate#wordless--suppress-reading-to-ease-reading>

del comic exige una consideración intelectual digna de cualquier otro tema. Poco a poco el comic va deshaciéndose de esa actitud de los intelectuales, el comic como manifestación de masa ha sido dejado de lado durante mucho tiempo por los escritores y los intelectuales quienes lo han considerado como un enemigo. La aproximación al comic no puede hacerse como simple jugueteo del intelectualismo “in”¹⁵ tampoco puede ser el resultado de una moda pasajera, el significado sociológico e histórico y las posibilidades de revolución expresiva del comic exigen ante todo una consideración intelectual, digna y coherente. Hay que plantearse la posibilidad de que al margen de su importancia histórica dentro de la gran cantidad de imágenes que caracteriza la vida moderna, sea el comic además de un hecho peculiar, un fenómeno estético, digno de tenerse en cuenta. La misión para una futura utilidad es la de ir creando una metodología critica que habrá de convertir el estudio del comic en disciplina auténtica y coherente, alejada de su presente fatalidad ya que el comic es una especie de presencia permanente en la madurez del hombre moderno, sobre un deseo infantil frustrado. Se debe comenzar a entender al comic como un lenguaje, el primer reproche que se le hará al comic en cualquier discusión será el de pertenecer a una maquina opresora, la cual ha servido siempre al sistema capitalista, siendo éste su principal y más directa problemática con respecto a los otros medios de expresión. Para una aceptación sin remordimientos de la historieta debemos comprender y entender que, queramos o no, nace y se desarrolla en un sistema capitalista, obedece a medios de coacción típicos del siglo XX, pero que al mismo tiempo lo encarece y exige por ende, una gran difusión que logre amortizarlo.

A lo largo de este capítulo, he expuesto los puntos clave para comprender al comic desde su definición hasta el lugar que ocupa dentro de la cultura, he hablado también de la importancia que tiene para la Historia pero temo que con lo anterior dicho se crea que el comic es un fenómeno exclusivo de occidente y para ser más exactos de Estados Unidos ¿Esto es cierto? Para descubrirlo vayamos al capítulo dos, donde no sólo encontraremos la respuesta a esta interrogante también conoceremos una polémica bastante interesante acerca del nacimiento del comic, hagamos un viaje cultural de occidente a oriente para conocer más sobre la historia del comic.

¹⁵ Que está en tendencia o a la moda, sólo porque todos creen que es intelectual.

CAPÍTULO 2. ASÍ EN OCCIDENTE COMO EN ORIENTE, EL COMIC ES PARA TODOS.

Los norteamericanos, al tener la civilización más compleja que haya visto el mundo, siguen queriendo verse como un pueblo simple. En otras palabras, les gusta pensar que el artista de comics es mejor dibujante que Leonardo, sólo porque es un artista de comics, y el comic está dirigido a la gente simple.

RAYMOND THORNTON CHANDLER.

Para mí, el manga de Maki Sasaki ha tenido un continuo efecto de abrir una ventana a un particular lugar dentro de mí... A través de mis libros quiero transmitir a las generaciones jóvenes la misma intensidad que Sasaki le proporciono a mi generación.

HARUKI MURAKAMI.

Muchas veces tenemos la idea errónea de que el comic es un fenómeno exclusivo de un país o de una sociedad determinada. Mentira, el comic es universal, podemos encontrarlo en muchas partes del mundo y cada uno tendrá su sello personal que lo caracteriza; así podemos encontrar comics en Europa y América como en Asia, África y hasta Oceanía. En este capítulo viajaremos por el mundo y veremos la importancia del comic en dos casos que me parecen fascinantes e importantes.

Pero antes de comenzar este viaje, debemos aclarar de dónde viene el comic. Casi todos los historiadores del comic toman en cuenta sus diferentes variantes impresas para otorgarle o

negarle carta de nacimiento, por esa razón es que existe la polémica del dónde nace y quién es el padre fundador del comic.

El comic tiene un origen propio, no podemos decir que inicia desde las pinturas rupestres o pinturas renacentistas, cubistas o surrealistas pues podríamos caer en el error de los anacronismos o en el error de darle un origen noble y aristocrático a algo que no lo es pues el comic es por naturaleza un medio de expresión de difusión masiva que nace y se vehicula gracias al periodismo, durante la era de plenitud del capitalismo industrial, lo que significa que toda analogía con aquellas formas de expresión artesanales, semi-artesanales o profesionales es cualitativamente errónea y se basa en un juego de abstracciones formales, carentes de base sociológica y aun estética (Gubern, 1979). Algunos autores, manejan también la teoría de que el antecedente directo del comic es la litografía (inventada por Aloys Senefelder en 1796) y así, debido a la evolución de la litografía es que se da el paso hacia el cartoon (caricatura). Otros autores manejan que el origen del comic es gracias a las comic strips o tiras cómicas que aparecen en los periódicos y que gracias a ellas se permitió una apertura al género de caricatura sin ser necesariamente política. Entonces, si no son las pinturas, ni los jeroglíficos ni las litografías los orígenes del comic ¿De dónde surge? A continuación expondré el interesante debate del lugar de surgimiento del comic, la “pelea” constante entre Europa y América para descubrir en qué lugar nació el comic.

2.1 El caso europeo.

A pesar del prometedor comienzo que tienen los comics en Europa, será en los Estados Unidos donde se desarrollen rápidamente. Pero algunos autores manejan que el verdadero origen es en Europa ¿Por qué? Vale la pena conocer esta controversia.

El antecedente europeo del comic surge en los siglos XVI y XVII en Francia con las Hojas Volantes, en Inglaterra con las Catchpenny Prints y los pliegos sueltos de España, estos tres ejemplos tenían la función de narrar con ilustraciones y no sólo palabras historias cómicas, milagros y oraciones religiosas, crímenes locales o sucesos políticos.

Pasemos al siglo XIX, tanto en Italia como en Francia, la evolución de los dibujos de una sola hoja que presentaban una nota o algo satírico o cómico a algo más se da gracias a los intereses de las clases burguesas, pues el pueblo aún estaba confinado al folletín. Entre la

cultura oficialmente reconocida y fomentada por la burguesía y una subcultura surgida del pueblo, que en revistas se decía auténtica progresista frente a la estratificación de la otra; en el liberalismo decimonónico se da un nuevo concepto que ayudaría a que los dibujos dieran el gran paso al comic: el niño como elemento consumidor (Baron-Carvais, 1989). Es hasta mediados del siglo XIX cuando la consideración hacia el niño, reflejada en la necesidad de proporcionarle una literatura adecuada, instaura una sistematización de prensa infantil, comienza pues una necesidad de la ilustración en libros y periódicos. Los libros infantiles se hacían ya difícilmente concebibles sin ilustraciones, el método de ilustración a la pluma, gracias a los perfeccionamientos del fotograbado, se imponía como una necesidad de tipo comercial. Y así, el comic comenzó a dar sus primeros pasos; quien utilizó esta técnica de los dibujos para educar al niño fue un maestro suizo: Rodolphe Töpffer (de quien hablaremos más adelante). Pero el comic no podía quedarse solamente como elemento educativo del niño, tenía que dar otro paso grande: la prensa.

Seguimos en el siglo XIX europeo, la prensa se da cuenta que debe ilustrar sus notas pues el público demanda dibujos cómicos, por esa razón contrata a los nacientes artistas de la caricatura, jóvenes que crean sus personajes sin saber el impacto que en el futuro causarían.

Mencionare a los caricaturistas más importantes. El primero es el alemán Wilhelm Busch que en 1860 crea las aventuras de dos pequeños niños traviosos Max und Moritz, con las travesuras de estos dos pequeños, Busch refleja en sus dos pequeños parte de la “vida cotidiana” de los alemanes. Otro precursor de los comics en Europa fue el francés Christophe que publica en 1889 La Famille Fenouillard que eran las aventuras de una típica familia francesa, Le Sapeur Camembert, Le Savant Cosinus, las malicias de Plick y Plock. Estos autores mostraban no solo la vida cotidiana de los europeos del siglo XIX, además comenzaban a dibujar cosas inimaginables, siendo así que el uso de la fantasía y lo irreal comenzaba a tener aceptación en la realidad.

Podría parecer que la historia del comic en Europa no es tan grande como la americana, pero no por eso deja de ser importante; en Europa surge la tendencia de caricaturizar la vida, de expresarse un modo diferente y único, de demostrar que no todo en la vida es seriedad.

2.2 El caso americano.

Los comics se sitúan como uno de los medios de expresión más característicos de la cultura contemporánea y cuyo nacimiento aparece muy próximo al de otros mass media fundamentales de la sociedad actual. Los comics comienzan a adoptar sus características comunes y forma actual hacia 1895, el año en que nace el cine (por esa razón, no es casualidad del destino que el comic tome “prestados” muchos términos cinematográficos y muchas técnicas y viceversa, que el cine se vea fuertemente influenciado por la imaginación, fantasía y temas de los comics), un poco antes que el invento de la radio en 1896 y unos años después del de la televisión de Nipkow¹⁶ de 1884.

Debido a los enormes avances tecnológicos con los que contó el periodismo norteamericano pudo considerarse como el más vivo, ágil y avanzado del mundo. En el siglo XIX y con este periodismo *first class* existían en Estados Unidos numerosos periódicos humorísticos, 196 títulos entre 1800 y 1900 a los que poco a poco se añadieron ilustraciones y entre los que destacaron la edición americana del semanario alemán “Puck” (1877) y los semanarios “Judge (1881) y “Life” (1883), aquí se formaron grandes dibujantes como M. A. Woolf, Richard F. Outcault, James Swinnerton, Frederick Burr Opper, ellos comenzaron a crear una original concepción grafica que habría de conducir a la aparición de los comics (Gubern, 1979).

En este contexto se sitúa la iniciativa del magnate de la prensa Joseph Pulitzer dueño desde 1883 del New York World, la visión comercial de Pulitzer lo llevo a idear cómo mejorar su periódico y ampliar su difusión, teniendo ya una idea de lo que haría el 9 de abril de 1893 lanzó un suplemento dominical con una página en color en el cual pretendía reproducir obras de arte famosas, esta idea fracasó y esto le llevó a sustituirlas por dibujos de grandes proporciones. La idea de los suplementos dominicales nació como elemento publicitario apuntalado en la mayor cantidad de tiempo libre que dispone el lector ese día de la semana, en este suplemento dominical, que contaba con un tiraje de 266 000 ejemplares en 1893 y

¹⁶ Paul Nipkow ideó un dispositivo analizador de imágenes, que consistía en un disco plano y circular perforado por pequeños agujeros que se hallaban dispuestos en forma de espiral.

que pasaría a 450 000 a finales de 1895, hizo posible que artistas de la caricatura y los anuncios desplegaran su humor y su creatividad, Pulitzer dio apoyo al equipo de dibujantes de su periódico y entre estos dibujantes figuraría Richard Felton Outcault (a quien conoceremos más adelante). Ya en 1900 la práctica de los suplementos dominicales de más de cincuenta páginas divididos en varias secciones, entre las que había un *comic supplement* de por lo menos cuatro páginas a color, en los años treinta esta extensión se elevó hasta ocho o doce páginas. En estos suplementos, los comics eran publicados cubriendo toda la superficie de la página, con un pequeño borde blanco rectangular; los comics fueron originalmente publicados en la modalidad de página.

El más serio rival del New York World era el contemporáneo The New York Journal de William Randolph Hearst¹⁷ quien publicó dibujos cómicos y al igual que Pulitzer fue consciente de la gran importancia comercial de los suplementos dominicales, la visión comercial de Hearst era aún más grande que la de Pulitzer, eso le llevó a lanzar el suplemento semanal de ocho páginas en color The American Humorist el 18 de octubre de 1896, con doble número de páginas en color y de mayor tamaño que las del World. La ambición de Hearst lo llevó a que Outcault trabajara para él publicando así la obra maestra de Outcault: Yellow Kid (el Chico Amarillo) desde octubre de 1896 en las páginas de su suplemento dominical, con esto The New York Journal se convirtió en el más importante del país, con una tirada superior al millón y medio de ejemplares en 1907. Pero la gloria no siempre es eterna pues Outcault abandonó a Hearst en 1897 para proseguir su carrera en el New York Herald, el gran diario fundado por Gordon Bennet, donde en 1901 creó al negrito Li'l Mose, estableciendo así el formato básico de un comic, dibujado en viñetas y con los globos de diálogo.

A pesar del abandono del Chico Amarillo y su autor Hearst no se detuvo pues estaba convencido de la importancia de aquel nuevo “género periodístico” por lo tanto incorporó a su equipo a un nuevo grupo de dibujantes; así el 12 de diciembre de 1897 comenzó a aparecer en la página octava del suplemento dominical del The New York Journal la serie de los

¹⁷ Dato cultural: este personaje padre del periodismo amarillista fue retratado por el genial Orson Welles en su célebre filme “El ciudadano Kane”.

traviesos y revoltosos hermanos Katzenjammer Kids¹⁸, obra del novato Rudolph Dirks, visiblemente inspirada en los personajes Max y Moritz del alemán Wilhelm Busch. Con este nuevo éxito Hearst siguió teniendo uno de los diarios más importantes pero Dirks abandonó a Hearst para trabajar en el World, esto no dejó muy contento a Hearst así que demandó a Dirks exigiéndole solo una cosa: a los Katzenjammer Kids, tras un litigio judicial, Hearst le dio la oportunidad a Harold H. Knerr de continuar dibujando las aventuras de los Katzenjammer Kids¹⁹. En 1913 la sentencia final fue un interesante precedente jurídico pues Dirks perdió sus derechos sobre el título The Katzenjammer Kids, pero no sobre los personajes, que continuaron su vida en las páginas del World bajo el título The Captain and the Kids, siendo mucho más famosa y recordada que con su título original; este es un caso curioso y raro dentro de la historia del comic, pues no se ha visto de nuevo un caso en donde los mismos personajes coexistieron con dos títulos diferentes.

Otra polémica acerca del surgimiento del comic es la James Swinnerton, a finales del año 1897 debuta en el New York Journal James Swinnerton quien dibujó la serie semanal Little Bears and Tigers desde 1892 en el San Francisco Examiner (propiedad del conocido Hearst) y suele considerarse como antecedente directo de los comics por la regular aparición de los mismos personajes en ejemplares sucesivos del mismo periódico. Pero si comparamos el impacto que tuvo esta serie con el de otras, nos daremos cuenta de que a pesar de su peculiar característica, no es uno de los comics más recordados de la historia americana, por esa razón solo algunos lo consideran así.

Bueno, dejando la polémica a un lado, la aportación que hizo Swinnerton al New York Journal fue que de su creación anterior conservó a un pequeño tigre (Little Tiger) como protagonista de sus comics y en 1905 creó para el mismo periódico a Little Jimmy. Continuando con el visionario Hearst, él contrató en 1899 al conocido Frederick Burr Opper que publicó a partir de ese mismo año Happy Hooligan y en 1905 And her name was Maud! Y Alphonse and Gaston.

¹⁸ Podríamos decir que estos hermanos “formalizan” a las comic strips, iniciando su carrera como una tira “silenciosa” y posteriormente los niños hablan el argot anglo-alemán propio de los emigrantes germanos utilizando los globos.

¹⁹ Siguiendo así la característica del comic moderno que fundó Outcault.

Antes de 1910, si bien los personajes protagonistas de los comics eran permanentes, los títulos que encabezaban la página cambiaban cada semana, aunque en la práctica se designasen con el nombre de sus personajes, así en este año se fueron difundiendo los títulos fijos, que podían llevar un subtítulo variable. También en esta época se introdujo la técnica del serial, continuando cada episodio en el ejemplar siguiente, según la fórmula instaurada en el periodismo por la novela francesa de folletín a mediados del siglo anterior. 1910 es el año donde comenzaron a acuñarse las formulas estables que iban a ser las características de la industria de producción y difusión de comics.

El éxito de los comics periodísticos y particularmente de los comics de aventuras dio paso al comic book. Su origen se remonta a la experiencia de George Delacorte, propietario de la Dell Publishing Company, que en 1929 lanzó una colección de tamaño tabloide llamada The Funnies y conteniendo comics a cuatro colores, de la que se publicaron trece números.

La reedición de comics ya publicados en periódicos, que se repartían como premios a los compradores de determinados productos, comenzó a convertirse en una costumbre publicitaria en los años inmediatamente posteriores a la gran crisis de 1929. En el marco de estos ensayos propagandísticos apareció en el mercado de 1933 Funnies on Parade, que ya utilizaba el actual formato y fue distribuido con carácter publicitario por la empresa Procter and Gamble, dedicada a jabones y productos de belleza. Su aparición ha de asociarse, por lo tanto, al clima económico de la depresión, como un estímulo comercial para incrementar las ventas de artículos, pues en realidad la idea no era enteramente nueva, ya que en 1893 se habían reeditado en Francia, en forma de libro, las celebradas imágenes de La Famille Fenouillard, del dibujante Christophe, y antes de la Primera Guerra Mundial se habían recopilado en Estados Unidos las andanzas del Chico Amarillo, Buster Brown, Katzenjammer Kids y Mutt and Jeff. El éxito alcanzado por esta fórmula hizo aparecer pronto el primer comic book original New Fun en 1935 que contenía historietas humorísticas dibujadas especialmente para esta publicación. Sin embargo, la vasta popularidad del genero se consolidó en la segunda mitad de la década de los 30's con los temas de aventuras de Detective Comics (1937), Action Comics²⁰ (1938) y All Star Comics (1940).

²⁰ De aquí surge Superman en junio de 1938, dibujo de Joe Shuster y texto de Jerry Siegel.

Ya era inevitable, los comics habían llegado para quedarse y ocupar un lugar importante no solo en la vida del ser humano, también en su historia, pues los nuevos comics ofrecían un pasatiempo ideal para vastas capas de la sociedad y para los emigrantes que dominaban mal el inglés y no leían libros ni iban al teatro, encontraron una amplísima aceptación social.

Y así fue como nacieron los comics norteamericanos, gracias al periodismo y a la industrialización de los comics como producto de la competencia de dos grandes potencias rivales del periodismo norteamericano, cuya cuna fue el New York World de Pulitzer pero que la astucia y visión comercial de Hearst hizo que se volvieran algo masivo y de gran popularidad.

Al mostrar esta polémica, usted querido lector llegara a una conclusión propia al igual que yo, mi conclusión es que a pesar de los esfuerzos europeos por el comic y de hacerlo desde casi los comienzos del siglo XIX, quien logra de verdad hacer que el comic se vuelva no sólo una empresa sino un medio de expresión y entretenimiento digno son los Estados Unidos, no sólo por poner las reglas del juego, sino también por darle ese alcance universal y esa “libertad” creativa que logro que personajes tan entrañables siempre fueran recordados y se volvieran parte importante de la cultura pop. Lo siento europeos, pero esta vez América gana.

Pero si la polémica por el lugar de nacimiento del comic es algo complicado, el declarar a un padre fundador del comic es aún peor.

2.3 El padre fundador ¿suizo o americano?

Los precursores son no en la medida en que intuyen el comic, sino en la que van fijando la necesidad del mismo como provocador de una forma nueva de expresión. Por esa razón, tres artistas del comic se debaten el título del padre fundador²¹.

2.3.1 Töpffer, el maestro suizo.

Comencemos con el que expertos aseguran es el verdadero padre del comic: el suizo Rodolphe Töpffer, hijo de un pintor de paisajes, no pudo continuar la profesión de su padre

²¹ Que al igual que ocurre con el lugar de origen del comic, se da entre Europa y América.

debido a un defecto en la vista y al no tener otra opción de arte se conformó con dibujar comics.

Estudió en París y llegó a convertirse en profesor de retórica en la Academia de Bellas Letras de Génova y en 1825 fundaría su propia escuela. Para su diversión y la de sus alumnos, acostumbraba a crear historias dibujadas, que descubrió el editor del famoso escritor **Goethe**, recomendándoselas para aliviar los rigores de su salud. **Goethe** disfrutó tanto de las aventuras de *Le Docteur Festus*, una sátira sobre la ciencia y la posición social, que recomendó a Töpffer publicar su trabajo. Töpffer, tenía aspiraciones literarias, no quería acabar siendo conocido como un simple caricaturista, así que decidió editar de forma casi secreta y anónima tres de sus historias dibujadas entre 1835 y 1837.

Sin embargo, no alcanzaría un relativo éxito hasta 1837 con la publicación de *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*, creación que había realizado en 1827. Al reeditar esta obra, de forma anónima, alcanzó un relativo éxito como literato. A pesar de que los mismos críticos que le alababan como escritor deploraban la existencia de sus historias dibujadas, el éxito entre el público parisino de esta *Histoire de Mr Vieux-Bois* crecía cada día más. Tal fue el éxito, que la obra pronto cruzaría el canal y sería traducida y editada (de forma pirata) en Londres con el nuevo título de *The Adventures of Mr Obadiah Oldbuck* (Berni, 2007).

En 1842 la obra de nuevo cruzaría el mar, en esta ocasión llegando a New York, donde la editorial Wilson and Company la editó como suplemento de la revista *Brother Jonathan*. El éxito de esta obra fue rotundo pues permanecería continuamente en catálogo durante décadas. En 1846, Töpffer moría, poco después de escribir dos ensayos en los que por fin reivindicaba y defendía la forma narrativa que había inventado, *Essay de physiognomonie* y *Essay on Autography* (Berni, 2007).

2.3.2 M. A. Woolf y sus “Slum Kids”

En los Estados Unidos casi todos los expertos en el comic olvidan a un hombre y su obra que fue inspiración e influencia para muchos dibujantes: Michael Angelo Woolf.

En la última década del siglo XIX, revistas norteamericanas como Life, Puck y Judge dedicaban cada semana un breve espacio a los dibujitos, en éstos eran frecuentemente

caricaturizados dos clases sociales: afroamericanos e inmigrantes, simbolizando así el extremo económico y social que dividía a la sociedad en ricos y pobres (clase alta y clase baja) la razón por la que sucedía esto era porque estas revistas eran para el entretenimiento de la élite urbana; esto lograba algo muy importante: la promulgación y el reforzamiento de estas ideas de superioridad en la época dorada de las ciudades crecientes de Estados Unidos. Para la clase alta, ver a estos personajes era un tipo de seguridad pues así satisfacían su deseo de conocer a los demás seres que cohabitaban con ellos sin exponerse al peligro que esto podría traerles.²²

Las caricaturas están dirigidas a mostrar la esencia, el color y la comedia de la vida social diaria, las escenas más características de la metrópoli para así reflejar los prejuicios de los lectores con un toque de humor, ésta era la filosofía con la que Woolf trabajaba, poseía una gran destreza gráfica y un ojo perspicaz e ingenioso razón por la cual comenzó a mediados de 1880 a trabajar en la revista *Life*²³, sus dibujos, sencillos y en blanco y negro, mostraban casi siempre a niños con ropa clásica de las clases bajas o callejeros, jugando en los terrenos baldíos o en los patios traseros y teniendo platicas típicas de su edad y estrato social, también representaba a sus personajes como individuos, independientemente de su raza u origen étnico, bastaban unas cuantas líneas, sombras o detalles para poder identificarlos; Woolf podía dibujar esto gracias a dos factores: uno sus vivencias de alguna parte de su vida y dos por la imaginación “de niño” que combinaba con una sincera compasión por los niños neoyorkinos que vivían en las calles. Gracias a esto el éxito llegó pronto y comenzó a publicar sus creaciones en el especial semanal dedicado a los comics de la revista *Life*.

Si analizamos el arte de M.A. Woolf podemos percibir el sentimiento con el que dibujaba pues da fe de una preocupación muy sentida por estos niños pobres y/o callejeros y la situación por la cual tenían que pasar. Sin embargo, mientras que el lector con una conciencia, “experto” y crítico puede haber comprendido y simpatizado con el punto de vista de Woolf y su “patetismo” implícito, el público en general, probablemente, sólo vio los mismos niños desagradables y molestos, la escoria de la sociedad que poblaban no solo la vida también las

²² Ya que para verlo en vivo y a todo color, los riquillos debían exponerse a los barrios bravos, tales como Hell's Kitchen o Five Points.

²³ Aunque su trabajo comenzó “tarde” esto es que no era un joven cuando comenzó a dibujar tenía entre 40 y 50 años de edad.

caricaturas, dibujados de manera más eficaz y menos “bulliciosas²⁴” pero esencialmente idénticas.

Al final del siglo XIX, los cartoonists eran considerados como artistas populares e incluso ellos mismos se veían como los únicos artistas que podían retratar a su sociedad de una manera fiel, mostrando su realidad con una mirada no tan dramática y con un toque de humor; en la obra de Michael Angelo Woolf podemos ver que sus imágenes son más suaves que las de otros artistas de su época pero no por eso suplanta la brutalidad ingenua de la mayoría de los dibujos, él retrataba a los personajes de la vida cotidiana que no tenían voz ni voto como los inmigrantes, las minorías, los pobres, las diferentes razas étnicas a través de los niños que tenían que vivir bajo estas etiquetas; Woolf fue de los artistas que eligieron a los niños urbanos pobres o callejeros como sujetos necesarios para detectar ese latido de un corazón furioso, valiente y lleno de vida que, para él, solo existía en tales niños, la vibrante emoción de verse todos los días vivos y jóvenes y la negativa a sucumbir a la pobreza, la búsqueda de una independencia, de un camino que ellos mismos trazaran para no volver a ser enviados a las calles.

Con estos ideales, M. A. Woolf pudo influir a una generación de jóvenes caricaturistas que compartían su visión de la vida urbana, entre ellos se encontraba quien más tarde sería el hombre que marcaría la historia de los comics: Richard F. Outcault.

2.3.3 Outcault, más que el padre del Chico Amarillo.

A Richard Felton Outcault se le ha atribuido tradicionalmente el título de padre fundador de los comics, título ciertamente controvertido y discutible, pero establecido sobre la base de haber sido el primero en reunir a un personaje protagonista que se repite a lo largo de una serie de ejemplares de publicación periódica: The Yellow Kid (el Chico Amarillo) y a la utilización del globo o balloon con un texto inscrito en él. Sin embargo, el mérito real de Outcault radica en que tal síntesis de técnicas ya existentes obtuvo con Yellow Kid un formidable éxito y aceptación popular, que echó sólidamente los cimientos de los comics como arte e industria y permitió su continuidad y permanencia. Los comics adquieren su

²⁴ Con este “bullicio” nos referimos al estilo de juego de esos niños, al aire libre, gritando, riendo, haciendo travesuras y molestando a la gente bien.

forma definitiva de la siguiente forma: en el suplemento dominical de Hearst del 25 de octubre de 1896, no sólo el chico amarillo ocupó la primera plana del *American Humorist*, sino que en la página ocho de ese suplemento apareció por vez primera en una serie secuencial de cinco viñetas, titulada *The Yellow Kid and his new phonograph*, que tenía globos de dialogo del protagonista y personajes a su alrededor. Además, Outcault inaugura una singular característica de los comics, la permanencia de un mismo protagonista y de un estilo a pesar de los cambios de dibujantes.

La historia de Outcault es la siguiente, creó para el *New York World* una estridente viñeta que apareció por primera vez el 7 de julio de 1895 que describía gráficamente las incidencias picarescas y los acontecimientos colectivos del popular barrio de Hogan's Alley, área urbana y proletaria de Nueva York y que tenía como personaje central a un niño calvo, orejón, con un aspecto de chango, vestido siempre con un largo camisón de dormir, que dejaba ver solamente al descubierto su cara, manos y pies (R.F. Outcault's *The Yellow Kid*, 1995). En esos momentos Outcault no sabía que había cambiado la forma de ver el mundo de los dibujos, no sabía cuán grande sería el impacto de su creación, en esos momentos el Chico Amarillo nacía y él, Richard Felton Outcault alcanzaría un éxito con el que no había soñado y tal vez, en algunos años, sería recordado como el padre fundador de los comics.

Los editores del *New York World* incorporaron la creación de Outcault a su suplemento dominical, ensayando sobre la camisa del niño el empleo del color amarillo, el único color cuya impresión no había sido bien resuelta técnicamente con su rotativa de Hoe para cuatro colores comprada en 1893. El 16 de febrero de 1896 es donde ya aparece como se le conoce con el camisón amarillo, esta fecha es el nacimiento oficial del personaje apareció por primera vez y en una viñeta de tres cuartos de página, el muñeco con su camisa amarilla, de donde surgiría el nombre de *Yellow Kid*. En el seno de los episodios plebeyos y coloristas de Hogan's Alley se advierte la tensión, todavía no resuelta satisfactoriamente, entre la caricatura periodística y la secuencia narrativa hacia la que tienden las composiciones de Outcault. La necesidad de incluir textos para expresar los pensamientos o sentimientos de los personajes condujo a Outcault a la técnica de las inscripciones en letreros, pancartas, paredes y, muy particularmente, en la camisa del chico amarillo, lo que ha de considerarse como un

diáfano antecedente del globo que apresara más tarde las expresiones fonéticas de los personajes (Gubern, 1979).

La historia del comic es difícil precisar cuando inició, aunque la mayoría coincide en que la historieta nació cuando The Yellow Kid apareció, pues el éxito de Yellow Kid, que hay que considerar como una obra ya inmediatamente provocador del comic, tuvo motivos de calidad, una enormes repercusiones de tipo histórico-sociológico.

2.3.4 Bud Fisher y los dos amigos.

Otro americano al que se le ha atribuido el noble honor del padre fundador del comic es a Bud Fisher gracias a su creación Mutt and Jeff. Un hombre de gran habilidad artística, una inteligencia y visión para los negocios y con un gran sentido del humor, Harry Conway "Bud" Fisher creó el clásico comic "Mutt y Jeff"²⁵. Fue también uno de los primeros dibujantes en tener derechos de autor y controlar su trabajo.

La historia como cartoonist de Fisher comienza cuando dejó la universidad y se trasladó a California para un trabajo en el periódico San Francisco Chronicle. Como la mayoría de los dibujantes primerizos, fue asignado al departamento de deportes, donde siempre se hacían diseños en caricatura de deportistas y deportes. Mientras que en el Chronicle, Fisher diseñó su propia caricatura llamada A. Mutt, protagonizada por un hombre alto y delgado llamado Augustus Mutt quien era un apostador de carreras de caballos ávido en busca de una fortuna rápida, estrenada en el San Francisco Chronicle el 15 de noviembre de 1907 (McLeod, 2012). Al año siguiente William Randolph Hearst contrató a Fisher para el San Francisco Examiner donde se convertiría en un éxito nacional, con esto el comic obtuvo un nuevo camino con la integración de un pequeño, corpulento y bigotón personaje llamado Jeff. Mutt conoció a Jeff en una visita a un manicomio y por alguna extraña razón decide irse a casa con él, la integración de Jeff trajo mucho humor y el éxito garantizado. Se renombró al comic como Mutt y Jeff en 1915, la historia presentaba las aventuras de esta pareja de amigos que llenaban de humor y presentaban una forma diferente de ver la vida en los norteamericanos;

²⁵ Primero como una tira comica.

el éxito de estos dos radicaba en que los personajes interactuaban bien el uno con el otro, con líneas argumentales interesantes e historias que lograban cautivar a los lectores.

Los caricaturistas a menudo no son dueños de sus creaciones; pertenecen a los periódicos o al sindicato, pero en un movimiento inusual, Bud Fisher se hizo acreedor de los derechos de autor de su creación volviéndose así uno de los mejores y más inteligentes cartoonist de la época. Con sus historietas Fisher no sólo ganó dinero y fama, además ganó el reconocimiento de la sociedad y de los demás caricaturistas al demostrar que un dibujante es el único dueño de su obra.

2.4 El niño que comenzó la magia: The Yellow Kid

¿Por qué dedicarle un apartado a este niño? Sin su camisón amarillo y su apariencia simiesca el Yellow Kid²⁶ jamás habría tenido ese nombre ni hubiera dado lugar a lo que conoceríamos como el periodismo amarillo ni tampoco hubiera logrado crear el comic como lo conocemos, en pocas palabras creo necesario el hablar más de este tema por la sencilla razón de que, como dije anteriormente, este cartoon fue el que inicio todo y puso las “leyes” que rigen a los comics.

La historia de este niño comienza con su autor²⁷, al comienzo su carrera (aproximadamente en la década de 1890) Outcault era un dibujante “de agencia libre” esto es que no trabajaba en un solo periódico o revista, él simplemente iba y dejaba sus creaciones (fuesen comics o anuncios) por las cuales recibía un pago; él estaba fascinado por la vida “callejera” de Nueva York, en especial por las clases bajas, y sus dibujos lo reflejaban, en 1892 terminó una serie de sketches “al aire libre” que mostraban las calles de la ciudad y la gran cantidad de gente que había en ella, mostrando los diferentes tipos de personas que ahí pasaban, pero fueron los niños quienes más llamaron su atención y a los cuales dibujaría y en los cuales vería reflejada las diferentes formas de actuar de la sociedad²⁸. En estos sketches hubo un elemento que se volvió muy recurrente para Outcault, era un niño calvo, orejón y con un camisón para dormir que con frecuencia estaba escondido entre los demás niños.

²⁶ Conocido en el mundo hispanohablante como El Chico Amarillo.

²⁷ A quien en apartados anteriores le dedicamos un espacio.

²⁸ Ojo con esto, aunque en gran parte de su obra predominaron los dibujos de niños no dejaba de lado a los adultos. También dibujaba adultos y al igual que los niños de diversos estratos sociales, de diferentes razas y con oficios variados.

Outcault no tardó en volverse empleado de un periódico, esto no fue solo por su éxito o talento sino porque tenía un buen olfato para los negocios así que sus pequeños sketches los fue puliendo hasta lograr convertirlos en caricaturas que lograron estrechamente reflejar el estilo, técnica y temática de las caricaturas de Woolf²⁹. Así en 1895 publica una caricatura en el *New York World*³⁰ que puede considerarse el debut del Chico Amarillo de Outcault, esta pequeña figura calva era el prototipo de personaje que buscaban los dueños de periódicos: era un personaje que indignaba y deleitaba al mismo tiempo a los neoyorkinos de finales del siglo XIX, sin embargo, aún no era la atracción principal.

Fue hasta el resplandor y apogeo del chico amarillo que W. R. Hearst decidió poseer la obra de Outcault, con esto iniciaba una nueva era en el mundo del periodismo pues a pesar de que no fue ni el primer periódico en publicar caricaturas a color ni el primero en incorporar suplementos en su edición del domingo, el *New York World* jugó un papel clave en el desarrollo de ambos. Gran parte del éxito del *World* se basó en el uso de ilustraciones, que crecieron aún más cuando comenzaron a competir con Pulitzer. Esto dio paso también a que con el éxito del suplemento dominical se adaptara el formato de revista de humor para el periódico y el suplemento de historietas fue añadido, tanto el domingo y el suplemento de historietas fueron exitosas y dieron paso a muchos artistas y sus obras, destacando principalmente los cartoons que reflejaran la vida cotidiana.

El comienzo de la fama del Yellow Kid fue cuando el 5 de enero de 1896 llegó y enfrentó a la vida cómoda de la sociedad por primera vez en el cartoon titulado “Golf- the Great Society Sport as Played in Hogan’s Alley” (R.F. Outcault's *The Yellow Kid*, 1995), el Chico Amarillo comenzaba a mostrar sus rasgos distintivos pues fue dibujado con el rostro bruscamente caricaturizado y vestido de color amarillo brillante, esto con la intención clara de atraer la mirada de los lectores del *New York World*, esto tenía un motivo el estallido gráfico de energía amarillenta puede haber provocado la demanda para el lector curioso de saber más de este niño y sus aventuras. Ciertamente, él mismo Outcault reconoció que su creación tenía mucho potencial, cosa que lo llevó a desarrollar con mucho más vigor e imaginación sus dibujos. Así, a finales de 1895 y en los primeros meses de 1896, el trabajo de Outcault

²⁹ Que eran como mencione anteriormente las caricaturas por excelencia de la época.

³⁰ Este cartoon es acerca de los barrios bajos de Manhattan en 1892.

comenzó a cambiar. Él comenzó gradualmente a desarrollar los elementos que llevarían a su gran éxito: Hogan's Alley y Yellow Kid. Aunque la cumbre de su éxito, y el pleno desarrollo del personaje llegaron en los grandes paneles de color semanales, las innovaciones a menudo aparecieron por primera vez en sus caricaturas más pequeñas. Uno de estos cambios fue principalmente en los cartoons en blanco y negro en ellos Outcault introdujo por primera vez un tipo de gráfico: la violencia casi surrealista (R.F. Outcault's The Yellow Kid, 1995). Otras innovaciones importantes son la disminución de la dependencia a los subtítulos del diálogo, es decir, se sustituyen con los balloons o globos de diálogo, un título que deja abierta la posibilidad de una continuación y los personajes ya son fáciles de reconocer, estos elementos serían clave para el éxito del Yellow Kid.

Uno de los “misterios” y el sello distintivo del Yellow Kid es precisamente el color amarillo ¿Por qué tiene un camisón amarillo? Las respuestas a esta pregunta son muchas y muy variadas, pero ninguna ha podido aclarar este misterio ni una explicación satisfactoria; unos dicen que el camisón amarillo de este niño de alguna manera parecía encapsular la buena vida y la baja de Nueva York en la era dorada, otros afirman que se debe por las impresoras y las evoluciones técnicas que sufrieron pues al aparecer estos suplementos dominicales se quería llamar la atención del público y para esto creyeron conveniente publicar todos los dibujos a color, las impresoras en ese entonces aun no poseían la capacidad para lograr un trabajo de esa magnitud, por lo tanto sus impresiones a color eran muy básicas y no bien logradas, por azares del destino (y un error) el Chico Amarillo se imprimió en color amarillo, cosa que no desagradó e incluso gustó para hacer de eso una nueva forma de explotación del cartoon; algunos otros van en contra de estas teorías y plantean que el Yellow Kid comenzaba a convertirse en una figura cada vez más importante en los dibujos de los niños “de barrio”, el amarillo brillante, nuevo en la paleta del mundo de las impresiones a color, puede haber parecido un buen color para ayudarlo a destacarse, pues a diferencia del rojo, verde o azul, el amarillo era lo suficientemente transparente para permitir la lectura de texto en su camisón de dormir.

Algo que también ayudó a que el Chico Amarillo tuviera éxito fue que en 1890, el 40% de la población de Nueva York era de origen extranjero, por lo tanto tenían una gran necesidad de aprender el idioma, el cómo lo lograron fue gracias a los cartoons, ya que al ser algo sencillo

y mostrar el lenguaje coloquial de las calles no resultaba difícil comprender lo que se decía, así con dibujos más grandes y mejor elaborados los lectores seguían aprendiendo inglés.

Antes de la llegada del método Outcault, los cartoons tenían solo una leyenda bajo el dibujo que incluía el título del mismo y los diálogos, cuando habían pocos personajes era fácil identificar quien estaba hablando pero cuando el cartoon era grande con muchos personajes el discurso de cada uno de ellos se perdía, no había un dialogo entre lector y cartoon, la comunicación estaba perdida; la solución a la que llegó Outcault fue experimentar y jugar con el dibujo y el texto, así no importaba de cuanto espacio disponía siempre habría un entendimiento entre lector y el cartoon. No fue sino hasta 1896, en el suplemento a color de los domingos, que Outcault alcanzó a perfeccionar su técnica del texto e imagen escribiendo en el camión del Chico Amarillo. Otro aspecto en el que Outcault ayudó a la industria del comic fue con establecer la ley de la pertenencia y permanencia de un comic, explico, esto es que un comic al pertenecer a una empresa pasa a ser de ésta quitando un poco de su propiedad al creador, así no importa si el autor deja de dibujar su obra habrá otros cartoonists que lleguen y dibujen con el mismo estilo, no le quitaran crédito al creador pero no volverá a ser totalmente de su propiedad.

Yellow Kid no sólo puso las bases para lo que será la industria del comic y la creación de éstos, también (inconsciente o consciente) da las pautas para una crítica al mundo (sociedad, política, economía) en un tiempo y espacio determinado.

Hasta aquí he hablado del origen del comic, he expuesto dos interesantes debates entre Europa y América para darle un padre y un origen al comic así con lo anteriormente expuesto podríamos pensar que el comic es un fenómeno netamente occidental ¡qué locura! El comic es un fenómeno mundial e incluso en las lejanas tierras de oriente existe, principalmente en tierras niponas donde el comic es conocido con el nombre de Manga.

2.5 De Japón para el mundo: el Manga.

Durante las décadas de los 80's y 90's se da un acontecimiento muy importante dentro del mundo de la cultura pop que es conocido como "Boom del Anime", sin profundizar mucho en ello, esto es la llegada de las caricaturas japonesas al mundo, el impacto en occidente de la animación japonesa fue tan grande que aun en esta época se ven sus consecuencias.

El anime mayoritariamente es la adaptación de una historia publicada en un medio impreso: el Manga. Podríamos decir que el equivalente a un comic occidental es el manga en Japón. Tanto el anime como el manga han recorrido un largo, largo camino para ganarse un lugar entre el gusto del público, lo cual no ha sido nada fácil pues gracias al ataque de múltiples detractores se ha tachado de extremo violento, pornográfico y un mal ejemplo para la niñez y juventud³¹. Es inevitable, tanto el Anime como el Manga ¡llegaron para quedarse!

Japón fue el primer país en el mundo en otorgar al manga casi el mismo estatus social de las novelas y filmes, de hecho Japón está lleno de manga pues la industria es de las más poderosas en Japón, teniendo una derrama económica aproximadamente del 40% de la economía total, la producción de mangas llega a ser hasta de 1.9 billones, esto representa que cada niño, niña, mujer y hombre japonés tiene acceso a los mangas ilimitadamente.

Actualmente, no podemos comprender el mundo de los comics sin mencionar a Japón, los nipones han invadido y sorprendido al mundo no sólo con su sorprendente cultura y tecnología, también lo han hecho con su cultura pop. Muchos jóvenes (y no tanto) se sienten atraídos por la cultura del país del sol naciente, llegando incluso a afirmar que han nacido en el lugar equivocado y darían todo por ser asiáticos en específico japoneses; la invasión nipona es inevitable y todo gracias a dos fenómenos muy importantes: Manga y Anime. Desde que la animación japonesa traspaso las fronteras y llegó a la televisión mundial ha recorrido un largo camino para ganarse un lugar entre el gusto del público, lo cual no ha sido nada fácil tomando en cuenta que lo han tachado de muchas formas y ha tenido múltiples detractores, el boom del anime se da en los 90's, pero ¿de dónde proviene? El anime tiene como inicio el manga, es decir, el comic japonés; todo buen anime es la adaptación a la televisión del manga exitoso del momento, por lo tanto esta industria³² ha ido creciendo e innovándose a ritmos acelerados, pues nos muestra un nuevo estilo de comic, mas "exótico", particular, llamativo, especial y particular. Por esa razón, quiero hacer un apartado especial para explicar de manera breve al manga.

³¹ Es aquí donde aparece doña Censura.

³² Solo por poner un ejemplo del impacto del manga en nuestro país, debe saber que el manga más exitoso que se ha publicado en nuestro país ha sido Dragon Ball el cual fue publicado en su totalidad por Editorial Vid.

El manga expone la vida japonesa, es una ventana a otro mundo. Para los occidentales, eso representa el manga, pues si ponemos especial atención, podemos notar que en los últimos tiempos se ha desarrollado una creciente ola de personas que quieren conocer más sobre la cultura y costumbres de las naciones asiáticas.

Aunque anime y manga representen algo importante dentro de la cultura pop de las naciones occidentales, las diferencias entre anime y manga son marcadas. El anime se crea con un equipo creativo, en donde algunos se encargan de la animación, otros de las voces, otros del diseño de los personajes, otros de la historia que adaptan del manga, todos son supervisados por el director y por el mangaka, y el manga se crea con una sola persona: el mangaka.

2.5.1 El Manga.

Si buscamos la palabra manga en algún diccionario encontraremos una definición pobre y engañosa (y con otro sentido³³) pues simplemente dice que “son comics y animaciones japoneses que tiene como tema la ciencia ficción o la fantasía”, si ponemos atención nos daremos cuenta que esta definición es parecida al comic en el sentido de que las dos definiciones son pésimas. Hablar de lo que es el manga es mostrar una forma diferente a los comics occidentales, pues el manga camina muy cerca de la historia de Japón, no fue algo que naciera de la noche a la mañana, hay ilustraciones ancestrales y las modernas, de estas nos ocuparemos más. En pocas palabras, el manga moderno es una síntesis: una larga tradición japonesa del arte que entretiene ha asumido una forma física importada desde occidente, pero ciertamente tiene un origen ancestral, vamos a conocer esta historia.

La palabra manga podría ser “traducida” o, mejor dicho, entendida como cartoon o dibujo, tira comica, comic book y en el moderno japonés significa comic impreso. El manga (conocido también como story manga o manga narrativo) se desarrolló en el Japón de la posguerra, hoy, las manga magazines son uno de los medios más efectivos para llegar a una audiencia masiva e influenciar la opinión pública, la tierra del sol naciente está lleno de anime y manga, pues reconocidamente Japón fue la primera nación en el mundo en otorgarle a los comics casi el mismo nivel de estatus social que las novelas y las películas. Para que tengamos una idea del impacto que tienen los mangas en los nipones, debemos saber que

³³ Si buscamos en el diccionario de la RAE también habla acerca de las mangas que se utilizan en la ropa.

aproximadamente en el Japón del siglo XXI son vendidos 1.9 billones de mangas o revistas de mangas (L. Schodt, 2011). Una cifra impresionante para nosotros, pues nuestro nivel de producción de comics comparada con los japoneses es baja; además se necesitaría conocer el impacto que tienen los comics occidentales en las tierras orientales. Las producciones de manga pueden ser semanales, quincenales, mensual, bimestral o trimestral, por lo general son presentadas en revistas, después son compiladas en los comic books, son raros los casos en los que sales solitos. En Japón no es un secreto que un editor prestigiado o editorial prestigiosa venda y publique mangas, de hecho los manga son leídos por casi todas las edad y clases sociales niponas, ha permitido empaparlos de altos niveles de cultura y permitirles el acceso a una vida intelectual de muy altos niveles, influenciando al lector a que conozca el arte y la literatura “seria”. No se exagera cuando se dice que no puede comprenderse el moderno Japón de hoy sin tener un entendimiento del rol que juega el manga y el anime en la sociedad.

Pero aún queda la interrogante ¿Qué es el manga? No crea que es algo complicado, el manga japonés de la actualidad es una síntesis de la larga tradición japonesa del arte de entretener que se transforma en una forma del occidente (L. Schodt, 2011). Los japoneses aman los comics por una sencilla razón: siempre los han tenido; además han tenido un largo amor con y por el arte, especialmente dibujos de líneas en blanco y negro, éstos son dibujos que tienen contenido humorístico, erótico o violento; uno de los ejemplos más famosos es el Chojugiga o los pergaminos animales, una sátira del siglo XII sobre el clero y la nobleza, se dice fue realizada por un sacerdote budista de nombre Toba.

Sin embargo, los mangas de la actualidad tienen relación directa con dos tipos de libro de entretenimiento del siglo XVII y XIX los *toba-e* y los *kibyoshi* o libros de cubierta amarilla. Estos fueron producidos en masa usando impresiones en madera y un grupo de personas que trabajan realizando las historias (algo así como un equipo moderno de producción de anime) eran hechos en series, distribuidos, popularizados y amados entre las personas de la ciudad de Osaka y Edo (hoy Tokio).

La forma del manga moderno viene del comic americano del siglo XX, secuencias de viñetas y diálogos encerrados en globos, con la diferencia de que el manga se lee de atrás para adelante, es decir, de la contraportada hacia la portada, y de derecha a izquierda; exactamente

cuando la tira comica “Educando a papá” llego a tierras niponas. Los mangas individuales son inicialmente presentados como muchos otros en los ómnibus books³⁴, después y dependiendo de su popularidad pasan a un formato individual y estelar.

En Japón el comic no siempre fue conocida bajo el nombre de manga, este surgió en el siglo XIX cuando el artista Hokusai publico sus obras en el libro llamado: *Hokusai Manga*, actualmente los manga son publicados, como he venido diciendo, en revistas que hacen una compilación de diversas historias, algunas de estas revistas son: *Shonen Sunday*, *Big Comics*, *Shonen Jump* o *Nakayoshi*, siendo esta última la revista de manga con más antigüedad en Japón, su primera aparición fue lanzada al mercado en 1954. Además otra hecho inusual es la cantidad de páginas que contienen estas revistas, para los occidentales un comic “normal” no rebasa las 50 páginas, para la nación del sol saliente, las revistas de manga llegan a tener más de 400 páginas (lo máximo son 1000). Con esto tal vez pensará que los manga son carísimos, para nada, son de un precio bajo y de una producción muy alta ya que son en blanco y negro pues esto permite que su producción sea barata y que se pueden publicar cientos de títulos diferentes cada semana; excepto por las portadas, esas si van a color y algunas páginas importantes.

Como resultado de ello, Japón ha sido en gran parte libre de la enfermedad de la que los comics americanos sufren: la especulación, manga que es lanzado, manga que tendrá éxito³⁵. El verdadero contraste del manga es la narración y el desarrollo de personajes (los héroes y villanos japoneses llegan a ser diferentes a los de occidente), después de la segunda guerra mundial un solo artista Osamu Tezuka mejor conocido como el padre o el dios del manga ayudo a revolucionar el arte de los comics en Japón, comenzó dibujando manga novelístico e incorporo diferentes perspectivas y efectos visuales al dibujo que son conocidas como efectos cinematográficos.

Ahora que menciono al gran Tezuka, es menester decir que al cartoonist nipón se le conoce como *Mangaka*, y existen los mangakas profesionales y los amateur. Los amateur, por lo general sólo dibujan por hobby o para crear historias alternas a su manga favorito, a esta

³⁴ Estos omnibooks serían en Japón las manga magazines, revistas especializadas y dedicadas única y exclusivamente al manga.

³⁵ O al menos éxito local, pues para que un manga sea un éxito internacional debe ser un hitazo en su tierra natal. Pero todos los mangas que son estrenados en Japón, tienen su éxito asegurado.

clase de trabajo se le conoce como dojinshi o doujinshi, estos muy rara vez son aceptados por el mangaka original, generalmente su trabajo siempre se queda entre los otakus. Pero aquellos que son profesionales dedican completamente su vida a ello, son respetados y admirados por su nación. A continuación permítame presentarle al mangaka que revolucionó la empresa, el hombre que hizo posible la magia siguiendo su sueño.

2.5.2 Osamu Tezuka: Manga no Kamisama³⁶

No podemos dejar de lado a este extraordinario mangaka pues gracias a su pasión y devoción llegó al corazón de todo Japón y todo el mundo, por eso este espacio va dedicado al mangaka más grande de todos los tiempos, aquel que influyó a una generación de artistas y que logró lo que parecía imposible: que el comic tomara dimensiones mundiales. Tezuka logró que el manga se expandiera rápidamente y el anime subyugara a las caricaturas occidentales, creador de, aproximadamente, más de 700 obras, entre las que se encuentran bocetos, guiones, trabajos inconclusos, obras inéditas, cortometrajes y largometrajes es sin duda un icono en la industria del comic y la animación.

La historia de este gran artista comienza así, nacido en Toyonaka Osaka (Japón) en el año de 1928, Osamu Tezuka demostró ser un niño prodigio que más tarde estudiaría la carrera de medicina pero al llegar la posguerra se encontró en un gran dilema pues debía decidir qué era lo que quería si ser médico o se mangaka, decidió arriesgarse³⁷ y tomar el camino del arte de dibujar. ¿Cómo inicia este amor a las artes visuales? Todo comenzó en casa, pues su padre poseía un proyector de películas en el cual podía ver algunas de las caricaturas y películas animadas, el pequeño Osamu rápidamente comenzó a ser influenciado por la animación y los comics occidentales principalmente por el trabajo de Walt Disney aunque despreciaba su comercialismo, durante su infancia creó los mangas Bin Bin Namachan, Kaseijin Kuru!, Fuku-chan to Uotsurie y Shina no Yoru (Chibi-Chio, 2014).

En su adolescencia³⁸ demostró tener talento pues ya era reconocido como autor de 13 libros y en 1946 debutó profesionalmente con Maachan no Nikkicho en el periódico infantil

³⁶ Traducción literal: Dios del Manga

³⁷ Fue una decisión arriesgada ya que en los años de la posguerra los mangakas eran poco conocidos y reconocidos.

³⁸ Tenía 15 años para ser más exactos.

Shokokuin Shimbun. En 1950 comenzó a realizar *Jungle Taitei*³⁹ en la revista *Manga Shounen*⁴⁰, después de graduarse de la universidad escribió el que más tarde sería su obra más reconocida: *Tetsuwan Atom* o para los occidentales *Astroboy*, el éxito que trajo consigo este niño robot no influyó en la manera de vivir y sentir de Tezuka por lo que decidió vivir a *Tokiwa-so*, una zona establecida para todos los mangakas, aquí fue donde todos los jóvenes que soñaban con ser artistas del manga conocieron al hombre que no sólo los guiaría sino que los influenciaría. Fue el año de 1961 el que marcó una nueva etapa de su vida pues decide fundar la compañía *Mushi Productions* que se volvería una de las más reconocidas empresas del mundo de la producción de animación, teniendo su propia productora *Osamu Tezuka* decide comenzar la producción del anime de *Tetsuwan Atom* y el 1° de enero de 1963, éste anime fue transmitido por *Fuji TV*, siendo la primera serie animada en aparecer en la televisión japonesa, la popularidad fue tan grande que un año después la cadena *NBC* de Estados Unidos decidió transmitirla bajo el nombre de *Astroboy* y en poco tiempo llegando a más países occidentales como México⁴¹. Entre sus obras más famosas podemos encontrar: *Jungle Taitei*, *Tetsuwan Atom*, *Ribon no Kishi*, *Wonder 3*, *The Book of Human Insects*, *Hino Tori*, *Black Jack*, *Buddha*, *The Stories of Three Adolfs* (*Chibi-Chio*, 2014).

El estilo de *Osamu Tezuka* se basó en algunos rasgos de la animación occidental, dando toques de ternura y sencillez a sus dibujos, tenía un estilo netamente infantil que era llamativo gracias al uso de colores básicos, pero lo que importa es el fondo de sus creaciones, los temas a los cuales *Tezuka* recurría más eran el humanismo, el apego⁴², transmisión de mensaje positivos, valores, alusión al racismo que existió en la Segunda Guerra Mundial, la religión y algunos temas que tenían que ver con la medicina⁴³. Algunas de sus historias manejaban abiertamente el concepto de la crueldad humana, la destrucción, relaciones amorosas fallidas, es decir, los temas que tocaba eran acerca de las diferentes caras de la sociedad que equilibró en sus obras con tramas tan complejas como fascinantes, ejemplo de esto es el renacer del ave fénix, la vida de un robot más humano que sus mismo creadores y la resurrección de

³⁹ Esta obra que conocemos con el nombre de “*Kimba el León Blanco*” fue protagonista de uno de los pleitos más conocidos dentro del mundo del comic y las caricaturas ya que *Osamu Tezuka* demandó a *Walt Disney* por plagio ya que en su película “*El Rey León*” el personaje principal *Simba* tenía un enorme parecido con *Kimba*.

⁴⁰ Una de las revistas icónicas y con más tiempo en el mercado nipón. Se dice que manga que es público en dicha revista se vuelve un éxito mundial.

⁴¹ Cabe destacar que *Astroboy* fue el primer anime que se transmitió en México.

⁴² Este apego tiene relación con los valores tradicionales de la cultura japonesa.

⁴³ Recordemos que la carrera que estudió fue medicina.

pacientes gracias a la medicina; además en sus obras se puede notar la marcada influencia no sólo de occidente sino también de Medio Oriente al utilizar leyendas clásicas de este territorio.

Osamu Tezuka el hombre que nació para dibujar, que puso las bases para lo que sería el manga y el anime, precursor de un estilo de dibujo que ha sido utilizado por muchos mangakas, fuente de inspiración para los jóvenes con sueños de mangaka, fanático de los cartoons de occidente que lo influenciarían, el Walt Disney japonés, el visionario que proyectó las producciones de manga y anime al mercado mundial, uno de los artistas más queridos y respetados de todo Japón, el hombre que se volvió Dios: el Dios del Manga.

Querido lector, con todo lo anteriormente expuesto podemos llegar a una rápida conclusión sobre este tema, nos guste o no es un hecho que el manga llegó para quedarse pero ¿Qué pasa en otras partes del mundo? Como hemos visto anteriormente el comic, además de su función comercial, ha ocupado un lugar en el desarrollo cultural de las naciones que pocos se atreven a reconocer, y México no fue la excepción, analizar el caso mexicano es interesante pues es de los más representativos. Bien, es momento de ir a otro lado, cruzaremos el mundo y de Japón iremos a México, otro país donde conoceremos cómo los comics han sido de gran importancia histórica, social y cultural.

4.6 México y sus monitos. La historia de la historieta mexicana.

¡Serenidad y paciencia! Me digo al escribir esto, ¡serenidad y paciencia, Solín! Y al decirme esto no puedo evitar tratar de decirlo con una voz grave, una voz al estilo Kalimán. Me percató que esa frase es una de las muchas frases que existen dentro de la cultura popular mexicana o ¿Qué existían?

Repaso mis recuerdos y vivencias diarias, y me encuentro pensando en los puestos de revistas y periódicos, cuando era pequeña recuerdo ver esos puestos con un buen repertorio de historietas o comics, pero eso no se compara con lo que había en las décadas de los 40's, puestos llenos de historietas para todos, desde el niño pequeño que comenzaba a leer hasta el adulto que ya había vivido bastante, historietas principalmente mexicanas (o que presumían de serlo) que entretenían a todos por igual. Ahora observo que son muy pocos los puestos de revistas y periódicos que tengan a la venta comics, todos ellos de la editorial Marvel o DC

Comics, y también los famosos mangas, producciones niponas muy populares dentro del público juvenil.

Al ver todo eso surge en mí una duda ¿Qué paso con los comics mexicanos? Mucho se habla de que México era una “potencia” en cuanto a la producción de comics con sus tirajes semanales en grandes cantidades, los años dorados de los comics mexicanos las décadas de los 40’s, 50’s y 60’s, los grandes caricaturistas o moneros⁴⁴ sorprendían a la nación con su peculiar ingenio y humor, sus graciosos monitos y su estilo para reflejar a la sociedad mexicana de esos años. México dominaba el mercado latinoamericano en la producción y calidad de los comics ¿Acaso las historietas mexicanas fueron opacadas y superadas por otras formas de entretenimiento?

Las historietas no están solas en el gusto popular mexicano. Al tiempo que los pepines se transforman en lectura de masas, también otras industrias del esparcimiento descubren en las “grandes mayorías” a sus potenciales consumidores y así las historietas y otras publicaciones populares comparten con estas modalidades del esparcimiento el ocio colectivo de las mayorías.

Bien, imaginemos los años posrevolucionarios (específicamente los 30’s) ¿Qué tenemos? Un alto índice de personas analfabetas. Los nuevos gobiernos comienzan a percibir la importancia de la alfabetización de la población y así en 1937 la Secretaría de Educación Pública introduce en los periódicos historietas de aventuras educativas con el propósito de comenzar jornadas de alfabetización tanto en las escuelas como en la vida diaria pues para una persona la comprensión de un comic es casi automática y simultánea, gracias a que es más fácil leer una imagen que un dialogo. Se podría decir que esta propuesta fue una buena decisión de la Secretaría de Educación Pública, pues al terminar la década de los 30, 42% de la población sabe leer y escribir y a mediados de los 40 el número de mexicanos alfabetizados supera, por primera vez, al de analfabetos, con la particularidad de que la mayoría de los jóvenes, menores de 25 años ha aprendido o está aprendiendo a leer y escribir. Se quita la idea elitista de que la lectura es solo para las clases altas y poderosas, ahora, en el México moderno, la lectura es para todos. Para los años cuarenta la respuesta es ya clara y contundente: el pueblo recién alfabetizado lee pepines o no lee nada. A mediados de la década

⁴⁴ Como se les conoce a los dibujantes de cartones (principalmente) y cartoons en México.

la demanda potencial de letra impresa se aproxima a los diez millones de lectores, que es también la cantidad de cartillas que la SEP pública en 1944, pero la industria editorial tradicional no se acerca ni remotamente a estas cifras, la industria editorial seguía trabajando para un pequeño sector de lectores tradicionales.

Es cierto que no todo el mérito lo tienen las historietas, pero de que fueron una gran ayuda para que el pueblo mexicano se iniciara (y mantuviera) en el hábito de la lectura, de eso no queda duda. ¿Por qué? Pues publicados en revistas y periódicos de la época, los comics sirvieron, además, como impulso para el proceso de alfabetización de un país que, tras la guerra revolucionaria, encontraba a buena parte de su población con graves carencias en el desarrollo social y ajeno a lo que, en aquel tiempo, se consideraba cultural. Así los comics resultaron una manera eficaz, sencilla y barata para llevar el hábito de la lectura a un sector que hasta entonces se había mantenido marginado. La existencia de una población alfabetizada extensa es premisa de la popularización de las historietas, ya que hasta los años cuarenta el pueblo mexicano fue mayoritariamente iletrado. En el elitista sistema escolar del antiguo régimen, la lectura era habilidad minoritaria y la familiaridad con libros, revistas y diarios, privilegio de iniciados.

En México, la popularidad de la historieta no conoce regiones, edad, género ni clase. Los comics son baratos y fáciles de conseguir en las esquinas de cualquier lugar. Como son pequeños y ligeros, resultan fáciles de llevar; están visibles en espacios públicos, como los paraderos de autobuses y las peluquerías. Históricamente, han ayudado a manejar los efectos del cambio en la propia vida, para tratar de conservar una identidad propia que se ha visto influenciada por los dibujos extranjeros, pero que siempre ha regresado a sus raíces.

El pueblo mexicano se inició en la lectura precisamente con las historietas. A fines de los años treinta y durante la década de los cuarenta, millones de compatriotas, que aún no habían experimentado los placeres de la letra impresa, perdieron su virginidad literaria sumergiéndose en las seductoras páginas de las revistas de monitos.

4.6.1 En el principio fueron los pepines.

Los antecedentes de las historietas en México, se remonta a los grabados en madera de la edad media española, los cuales fueron difundidos en la Nueva España, por los religiosos en

su labor evangelizadora entre los pueblos indígenas. Así encontramos catecismos ilustrados en náhuatl y español. Desde entonces los dibujos o ilustraciones han permitido al ser humano expresar a sus semejantes, ideas, cualidades, mitos y fantasías (Mayorga, 2013).

La masificación de la lectura de comics se inicia simbólicamente en 1934 con la aparición de Paquín, primera publicación especializada en este género comercialmente exitosa. La proliferación de las revistas de historietas, durante la segunda mitad de la década, constituye el despegue, y la pasión por los monitos toma altura y se estabiliza durante los cuarenta, varias publicaciones se hacen cotidianas, los tirajes crecen desmesuradamente y el consumo de pepines⁴⁵ se transforma en vicio nacional.

En este proceso se disuelve el mito de que los niños son los principales destinatarios de las historietas, si bien es un público destinado a leerlas, la realidad nos marca todo lo contrario, pues el público más interesado en los comics es el adulto. En México el comic ha tenido siempre un público predominantemente adulto, aunque por mucho tiempo los editores lo arrinconaron en las secciones infantiles. En sus orígenes las revistas de monitos arrastran también este prejuicio, del que dan fe los nombres de las primeras y más famosas: Paquín, Paquito, Pepín, Chamaco. Pero lo cierto es que el auge historietil de los cuarenta lo sostienen principalmente lectores jóvenes y adultos, y pronto los editores asumen el verdadero perfil de la demanda. Algunas revistas se dirigen aun a los niños pero la mayoría atiende, definitivamente, a los mayores.

En el mismo lapso en que definen su público, las revistas de historietas ajustan su forma y su contenido. La masificación del comic es uno de los más significativos fenómenos culturales de los años cuarenta, pero su otra cara es un impresionante proceso de acumulación en la industria editorial.

Paralelamente empezó con el mismo esquema estadounidense de tiras que se desarrollaban en forma horizontal en cuatro cuadros y en páginas de cuatro y más. El género fue primero comico, luego de aventuras y policíaco, con personajes centrales que eran siempre los

⁴⁵ Debido al éxito de la revista Pepín, a los comics en México se les comenzó a llamar de esa forma.

mismos. Después comenzaron las series de aventuras continuadas también sobre personajes o héroes.

¿Quiénes fueron esos grandes personajes a los que conocemos como moneros que “hicieron patria” creando monitos y dibujando las aventuras de éstos? ¿Cuáles fueron las historietas más representativas y que marcaron a la nación? A continuación mencionaré brevemente a los más representativos. Uno de sus principales responsables fue Gabriel Vargas, quien con los trazos y las historias que recreó en La Familia Burrón se convirtió en la piedra angular para el despegue definitivo del género que mezclaba la narrativa de ficción con los dibujos, la idea era retratar en su historieta las vivencias de una familia de clase baja, mismas que servían, a la vez, como crítica a una sociedad que parecía había desamparado a buena parte de sus actores, pero que con Vargas encontraron voz.

Por la misma época, hizo su irrupción Memín Pinguín, creado por Yolanda Vargas Dulché, en 1943, con trazos de Alberto Cabrera en un inicio, aunque posteriormente dibujado por Sixto Valencia. Esta historieta apelaba a los valores como eje central de su desarrollo.

El éxito de ambos motivó la aparición de nuevos personajes que querían sacar provecho de la veta que se había descubierto. Así, México inició su camino propio en el mundo de los superhéroes con la aparición del comic de Kalimán, el héroe acompañado por Solín que nació originalmente como radionovela, pero que gracias a su aceptación pronto llegó al impreso publicando desde 1965 hasta 1991. Con un número de lectores ávidos de nuevas aventuras, se comenzó a editar El pecado de Oyuki, Lágrimas y Risas, Kendor, El hombre del Tíbet y El Pantera. Las historias seguían con su cometido de entretener a la vez que ayudaban a incrementar, de manera indirecta, el hábito de la lectura entre los jóvenes.

Además, de ser un medio eficaz de lectura, la industria del comic en México fue una de las más ricas y productivas de América Latina. En aquella época, los comics no se editaban como se les conoce hoy en día. No había editoriales especializadas ni superhéroes enmascarados. Por aquel entonces se editaban como parte de los periódicos del país y como parte de algunas campañas publicitarias, pero fue hasta la década de los 40 que se vivió el primer gran auge del comic en México. Tanto los precarios avances iniciales de los moneros fundadores como su desbandada final transcurren ante un público escaso: los lectores de periódicos, los que a fines de los años veinte son una raquílica minoría nacional: menos de 5% de la población. En

un país de iletrados, con un periodismo empeñoso pero marginal, la transformación de la historieta en fenómeno cultural de masas tendrá que esperar hasta los años cuarenta, década en que se hace presente un nuevo público multitudinario, creado por la enseñanza oficial y las campañas de alfabetización, y en la que el comic, por fin independizado de los diarios y suplementos, cuenta ya con un vehículo propio y potencialmente más popular: las revistas de monitos. Pero fue el éxito de la revista Paquín, que publicaba principalmente material estadounidense, que los empresarios se lanzaron a la conquista del mercado nacional con revistas como Paquito.

En poco tiempo, el público dio la mejor y más aceptada presentación en tamaño de bolsillo, con 64 páginas y en edición diaria. Estas dos revistas incluían hasta diez historias diferentes todas continuadas. Alrededor de este suceso salieron al mercado otras muchas revistas, siendo éstas las líderes. Aquí comenzó la verdadera edad de oro de la historieta mexicana (Aurrecoechea, Bartra, 1993).

Asimismo, la publicación de historietas tuvo en las décadas siguientes un crecimiento continuo. El mercado estaba inundado con la producción nacional. Creció el número de editoriales dedicadas al género. La historieta se convirtió en una industria pujante. Además, la producción nacional desplazó a la historieta extranjera. Un Tarzán mexicano, Chanoc, hizo desaparecer de escena a este personaje legendario. La revista Contenido publicó en cierta ocasión un reportaje titulado "Chanoc mató a Tarzán".

Los comics fueron también punta de lanza pues gracias a títulos como Tarzán, Superman, Capitán Marvel, Batman y Tintín se habían convertido en un lucrativo negocio, uno que duró hasta los 80 cuando no resistieron los embates económicos. Con ello, el comic en México vivió una contradicción que a la postre le ha pasado factura. Compañías que consolidaron su propuesta con títulos extranjeros, mismos que terminaron por hundir la producción nacional relegando a creaciones mexicanas a un segundo plano hasta eventualmente desaparecerlas. Gracias a la compra de las licencias de Marvel y DC Comics, dos de las casas editoriales más grandes en el mundo, los lectores tienen a su disposición decenas de títulos que abarcan a los personajes contemporáneos más populares de los últimos años, todos extranjeros, ninguno nacional.

A partir de los años veinte, la idea era crear una cultura nacional mexicana moderna mediante el apoyo a los medios de comunicación y a la cultura, controlando la educación, construyendo un mito revolucionario e interviniendo en distintos aspectos de la vida cotidiana. En el México posrevolucionario existían dos culturas, una urbana y moderna y la otra rural y tradicional. Durante el periodo de 1930 a 1960, el nacionalismo fue la guía fundamental de la cultura mexicana. La constante afirmación de valores propios y la muestra incesante de las aportaciones mexicanas (indígenas, tradicionales o contemporáneas) a la cultura universal, definieron las principales manifestaciones artísticas y humanísticas del país. La emergencia vigorosa de los medios de comunicación masiva, principalmente, prensa, radio, cine y eventualmente televisión, en clara alianza con los grupos políticos y económicos que se consolidaban en el poder, desempeñaron un papel determinante en la construcción y difusión de la cultura mexicana de esta primera mitad del siglo XX. Todo para buscar la “mexicanidad” o “lo mexicano”. La cultura de la “mexicanidad” y una supuesta prosperidad económica corrieron de la mano, expandiendo en sus espacios de difusión el renombre y las múltiples representaciones de un pueblo que aparecía orgulloso de sí mismo, de su pasado, de su presente y de su porvenir.

Las revistas de historietas, junto con el cine y la radio, debían ser una fuerza modernizadora y, en efecto, el lenguaje y la imaginaria del progreso figuraron prominentemente en ellas. Los comics llegaron a basarse en el lenguaje de la modernidad y la vida urbana. Además, el compromiso del gobierno con la educación también favoreció a los editores de historietas porque causó un aumento asombroso del alfabetismo, pues se sugería a todos los mexicanos que leer podía ser un acto revolucionario, patriótico y/o moderno. Las historietas más populares en México no eran los comics de Estados Unidos sino las producidas en el país que a su manera describían las condiciones locales.

Los años de 1930 a 1950 fueron mayormente sanos para la industria mexicana en general y para las empresas periodísticas en particular. Una economía en expansión así como una población creciente crearon compradores potenciales de historietas. Las historietas y otras publicaciones similares eran una de las formas de entretenimiento más baratas para ese número creciente y relativamente prospero de trabajadores y sus hijos.

Otro punto que explica la importancia del estudio del comic mexicano es el papel que jugó dentro de la educación y las campañas de alfabetización. La existencia de una población alfabetizada extensa es premisa de la popularización de las historietas, ya que hasta los años cuarenta el pueblo mexicano fue mayoritariamente iletrado. En el elitista sistema escolar del antiguo régimen, la lectura era habilidad minoritaria y la familiaridad con libros, revistas y diarios, privilegio de iniciados.

Para los años cuarenta la respuesta es ya clara y contundente: el pueblo recién alfabetizado lee pepines o no lee nada. A mediados de la década la demanda potencial de letra impresa se aproxima a los diez millones de lectores (que es también la cantidad de cartillas que la SEP publica en 1944) pero la industria editorial tradicional no se acerca ni remotamente a estas cifras, la industria editorial seguía trabajando para un pequeño sector de lectores tradicionales.

Los monitos mexicanos fueron populares de la década de 1930 a la década de 1970. La época dorada de la historieta en México tuvo como resultados historias memorables y personajes entrañables que se quedaron grabados en los corazones y en el imaginario mexicano; aunque la llegada del radio y principalmente la televisión fueron relegando a las historietas hasta convertirlas en algo innecesario dejándolas en el último lugar del entretenimiento. No sería hasta el nuevo milenio donde en México se vuelven a leer materiales de este tipo pero ahora bajo el nombre de comic, donde lo que se edita y comercializa es en gran medida un producto extranjero aunque en los últimos años ha habido una alza de cartoonists mexicanos que se han abierto paso y crean tiras o comics “100% Hecho en México” creando un estilo propio y único donde la mezcla de técnicas, estilos y culturas es el sello característico de estos creadores.

Con esto terminamos este viaje “intercultural” donde descubrimos no solo el origen del llamado “Noveno arte” sino también conocimos al Manga y a la Historieta, dos formas diferentes de “hacer comic”. Ahora ¿Qué le parece si vamos tras bambalinas? Es tiempo de adentrarnos un poco más a este mundo y ser observadores del mundo detrás de la magia, conocer al comic desde un punto de vista realmente interesante: la industria.

CAPÍTULO 3. LA INDUSTRIA DEL COMIC.

In some ways, publishing the San Francisco Examiner was like being captain of a ship at sea.

WILLIAM RANDOLPH HEARST III.

La seguridad económica en la industria del comic es algo incierto, el horario muy largo y la tarea bastante solitaria. El éxito es efímero, sería mejor una banda de rock, por lo menos tendría sexo mientras dura la fama.

GRANT MORRISON.

La cultura de masas es un hecho industrial, y como tal, experimenta muchos condicionamientos típicos de cualquier actividad industrial. El comic divulga mensajes y es una forma de hacer dinero, eso es innegable, al igual que todos los medios de entretenimiento son creados para volverse un producto de consumo, su producción necesita un capital que ayude a la difusión de alguna obra. En todos los negocios de “global media” la estrategia es identificar, atraer y alimentar a las personas con talento, así, una vez que los cartoonist tienen una obra y alcanzan un primer éxito como comic pasan a otras formas como la radio, televisión⁴⁶, cine, y en la actualidad ir a parar en el internet y los dispositivos electrónicos, para que finalmente se quede en el imaginario popular así ya no es necesario haber leído alguno de los comics que protagoniza, por ejemplo, Superman para saber de él. El Hombre de Acero es, en otras palabras, un producto global en un mercado global (Ponce-Cordero, 2010).

El contenido de los comics refleja el intenso compromiso de la industria con ideologías económicas y políticas. Las condiciones históricas en la que los comics fueron configurando

⁴⁶ Ya sea en series live-action o animadas.

tanto su forma material como sus significados ideológicos sin imponer a la industria editorial otra meta que es: ventas máximas, beneficios máximos.

Raramente se tiene en cuenta el hecho de que, dado que la cultura de masas en su mayor parte es producida por grupos de poder económico con el fin de obtener beneficios, permanece sometida a todas las leyes económicas que regulan la fabricación, la distribución y el consumo de los demás productos industriales: El producto debe agradar al cliente, no debe ocasionarle problemas, el cliente debe desear el producto y debe ser inducido a un recambio progresivo del producto (Eco, 1984). Las corporaciones que logran llegar con sus personajes y mensajes a todo el planeta inundan los mercados de venta con sus figuras y obtienen enormes ganancias, y no solo con figuras, el marketing del comic es impresionante, desde los mismos comics hasta lo más raro, la imagen del personaje a vender no tiene límite, y aunque se pensaría que el público mayoritario al que va dirigido este mensaje es a los niños en realidad va dirigido a todo el público, por eso no es raro encontrar una publicidad que termina por crearnos la “necesidad” de tener todo de nuestro personaje favorito, el comic, las ediciones especiales de sus historias, la figura en muchos y diversos estilos y tamaños, ropa y accesorios, videojuegos e incluso terminar con una caja de palomitas viendo la adaptación cinematográfica⁴⁷ de nuestra historia preferida ¿Acaso existe alguien tan inocente que pueda pensar que toda esta mercadotecnia no se hace sin expertos no solo en marketing sino también, incluso, en psicología?

Todo esto llevó a que de diferentes maneras se diera vida a un proceso industrial sobre el comic. En el aspecto meramente técnico, un comic es creado y lanzado al mercado gracias a que tiene un equipo atrás de él, algunos escriben los temas, otros dibujan a lápiz, otros hacen el entintado y algunos colorean, hoy en día se pueden emplear computadoras y agregar algunos efectos gráficos tediosos de obtener con el proceso manual. Stan Lee, por citar un ejemplo, creó el “Método Marvel” con el cual entregaba una sinopsis de la trama a los dibujantes quienes la desarrollaban al gusto y parecer para que finalmente teniendo los dibujos finales realizados, Stan Lee revisaba el material completo para añadir a consciencia los diálogos necesarios. También hay espacio para artistas de gran talento que se aventuran

⁴⁷ En tiempos recientes es curioso ver que la entrada al mundo del comic se hace primero por el cine, aunque a veces este acercamiento es por mera moda o por la euforia de la película del momento.

por sí solos. Si la suerte y el gusto del público les favorecen, pueden llegar a tener su propio espacio de dibujos.

En nuestros días, las grandes corporaciones reclutan a dibujantes de todo el planeta y le encargan su parte en el proceso de producción pero muy difícilmente reclutan escritores ya que las ideas casi siempre las ponen ellas. Por otro lado, DC y Marvel se enfocan en los filmes millonarios con muchos efectos especiales, la razón de esa estrategia es que allí se obtienen mayores ganancias y es por eso que mucha gente tiene confusión para reconocer al comic real porque éste se ha interrelacionado con el cine, la televisión, los videojuegos y el internet. Por ello para una gran cantidad de personas el término de dibujitos o "monitos" es una forma más simple y cómoda de llamar a los dibujos no solo animados, olvidando muchas veces que esta proyección de personajes nacieron como seres de los comics y que posteriormente y gracias a su popularidad son llevados a series de televisión, al cine o a los videojuegos.

Así pues, la convergencia de otros medios con mayores recursos audiovisuales para representar figuras originales del papel periódico, permite aumentar su trasfondo ideológico mientras que muchos adultos presumen que si es para niños es que no posee un mensaje filosófico inherente. Creencia absurda porque muchos de ellos han sido receptores pasivos de ese tipo de mensajes y no poseen conciencia de ello. El medio resulta entonces más poderoso de lo que parece. Transmite ideas y parece para la mayoría no hacerlo de modo alguno. Todo esto nos lleva a reflexionar en lo que veremos en este capítulo, veremos principalmente la reinención de la industria o mejor dicho la adaptación de los comics a las nuevas tecnologías, conoceremos a las personas que logran que nuestros sueños se vuelvan realidad, también nos meteremos al mundo de los fans y sabremos qué es lo que sucede con ellos, tocaremos un tema "sensible": la censura para finalmente terminar hablando de las dos editoriales más fuertes y representativas del mundo, Marvel Comics y DC Comics.

3.1 Después del papel la red: los comics en la era digital.

En el cambio siempre está la evolución, quién no siga el ritmo se quedara estancado y hasta obsoleto. Actualmente imaginar que los comics solo se han quedado en el papel es creer que la industria no se ha reinventado e innovado ¡Que locura! La industria del entretenimiento,

en general, crece a pasos agigantados y no puede darse el lujo de quedarse arrezagada; y para la industria del comic comienza a no ser indispensable solo utilizar papel (González, 2014). Por eso ¿Cómo influyen las nuevas tecnologías en la producción y distribución de comics? ¿Estamos ante un cambio de paradigma en el mundo del comic donde el papel ha sido superado por lo digital? En este apartado hablaré un poco de como las nuevas tecnologías ayudan no solo a que los comics se distribuyan mundialmente, también como los cartoonist al no tener una oportunidad clara de ver sus obras impresas por algunas editoriales o no estar trabajando en una gran compañía optan por utilizar los medios a su alcance y usar la red para dar a conocer sus trabajos creando de esta forma los web comics.

Actualmente, muchos cartoonist⁴⁸, realizan todo su trabajo en internet, es decir que han optado por publicar sus obras en páginas de internet, ya sea en foros especializados, blogs o incluso en redes sociales, la mayoría de ellos no pertenecen a una gran compañía pero gracias al uso de la tecnología se han abierto camino y demuestran que no es tan necesario tener detrás una editorial que los respalde. Alrededor del mundo existen miles y miles de dibujantes que dedican su vida a dibujar comics, por mero gusto, por hobby, por querer dar un mensaje, las razones son muchas y muy variadas pero todos dedican su vida a dibujar caricaturas. Para ejemplificar como es que los cartoonist dan este paso a ser independientes, decidí hablar de un caso local, que es como los cartoonist mexicanos dan a conocer su trabajo en el mundo gracias a la tecnología.

Se dice que la industria de la historieta mexicana impresa en papel “murió” a principios del siglo XXI. Karmatron y los transformables⁴⁹ tal vez sea la última historieta impresa mexicano de autor, independiente y de superhéroes surgida a mitad de la década de los ochentas y presenta una gran mezcla de conceptos como la "Space Opera", el anime de género Mechas, las series de robots transformables, juegos de rol, esoterismo y filosofía. Karmatron y los transformables consta de 298 números que fueron publicados desde 1986 hasta mediados de 1991 su autor es Óscar González Loyo. Sinceramente no soy de la idea de que la historieta

⁴⁸ O incluso diseñadores gráficos, o cualquier persona que tenga no solo el gusto de dibujar sino tenga la vocación de crear comics.

⁴⁹ En su planeta Zuyua, el emperador Canilek se opuso a la sangrienta campaña de conquista universal del emperador Asura, quien diezmó al planeta obligando a sus habitantes al éxodo, solo el hijo de Canilek llamado Zacel con la ayuda de los guerreros kundalini y de los nobles robots llamados los tranformables defenderá al universo del diabólico Azura convirtiéndose en un coloso llamado Karmatron.

impresa en México haya muerto, creo más bien que se le dio prioridad a otras impresiones de papel y gracias a los factores internos que afectaron a las compañías de comics, como la voracidad de los editores que inundaron los puestos con propuestas de baja calidad argumental, terminaron alejando al público lector que migró a otras formas de entretenimiento, sobre todo las electrónicas. Pero eso no detuvo a los jóvenes cartoonist que buscaron una nueva opción más libre para publicar sus obras: los web comics (Arceo, 2014).

Maritza Campos es una de estas personas que vieron en el internet a su mejor aliado para la publicación de sus obras. Cartoonist y escritora mexicana, empezó su primer web comic en 1999, cuando todo esto empezaba a cobrar peso, cuando, por así decirlo aún estaban en pañales, lo que la hace una veterana en el medio y una de las primeras mujeres autoras de web comics. Obtuvo popularidad con su obra *College roomies from hell*⁵⁰ y se unió a la red profesional de web comics llamada Keenspot donde lanzó más trabajos como *Doomies* en 2009 y en 2011 *Power Nap*⁵¹ una historia de ciencia ficción diferente que utiliza elementos oníricos que usualmente nada tienen que hacer en este género y que, además, nos permite disfrutar de manera regular del arte de Sebastián Carrillo “Bachan”, uno de los artistas más talentosos y constantes de nuestro país; recibiendo la aprobación de críticos y lectores casi al instante. Sus web comics son de los pocos comics mexicanos en línea completamente rentables.

Sergio Neri es licenciado en diseño gráfico por profesión pero ilustrador y animador por decisión ha creado un web comic titulado *La tuya en vinagre*⁵², a la que llama muchos grandes cartoonist han dado su apoyo diciendo que es poseedora de un “humor marrano e irreverente al más puro estilo de *Jis y Trino* y de impecable gráfica” pero sin caer en la imitación de éste estilo. Otra obra rentable que ha llevado a su autor a no solo hacer web comics también dedicarse a las ilustraciones comerciales.

El diseñador Fernando Gil “FerGil” desde joven mostró el interés por dibujar comics, pues mientras estaba en la universidad, dibujaba tiras que se publicaban en el periódico escolar.

⁵⁰ “Compañeros de cuarto universitario infernales” disponible en <http://www.crfh.net/>

⁵¹ “Siesta vigorizante” disponible en <http://www.powernapcomic.com>

⁵² Disponible en <http://latuyaenvinagre.sergioneri.com>

Inspirado por los artistas que publicaban sus obras en internet decidió que él también debía hacer un web comic, pasaron los años y gracias a una revista cultural llamada Algazara⁵³ fue como decidió dibujar un par de tiras para la maqueta de la revista, por desgracia dicha revista no vio la luz pero ese fue el inicio para el blog/web comic semanal *Nada de política*⁵⁴, este cartoonist, gracias a no solo la experiencia también al gusto de leer otros comics, dice que actualmente se han roto dos tabús: el que es necesario saber dibujar para hacer comic y dos, que los temas de un comic tienen que ser ligeros para ser divertidos.

Otra regla que los nuevos cartoonist están rompiendo es sobre la “obligación” de ser un dibujante profesional, diseñador o algo por el estilo para ser un caricaturista, esto nos lo demuestra Juan Manuel Ramírez de Arellano “Juanele” quien es físico de profesión pero eso no le frena para crear comics que retratan la vida cotidiana con una buena dosis de fantasía y “pachequez” como él los describe. Pareciera que las historietas del doctor en Ciencias Físicas por la UNAM son inofensivas, pero hay que abrir los ojos bien para detectar ciertos guiños irónicos y actitudes ácidas de los “chilangos” reflejadas en Patote (personaje principal) cuando lo desquician sus primos incómodos o los demás personajes. Comenzó a publicar sus comics en 2003 en la revista Aguiluchos de los Misioneros Combonianos, pasó por la sección “Historietas” de La Jornada en 2004. Colaboró en las revistas El Chamuco, MAD México; ¡#%&! Comics (Monterrey); Karton (Polonia) y ¡Caramba! (España). En 2009 publicó De Senilidad y otras historias y en 2011 el libro Moquito y el secreto del convento mutante (Editorial Resistencia). Actualmente publica las aventuras de Patote en su página web <http://www.moco-comics.com> (Castillo, 2013).

Raúl Valdés Segura es un publicista de carrera pero un cartoonist de vocación, comenzó subiendo su trabajo a Internet, realizando un web comic, junto a su compañero Óscar Amador, de corte humorístico titulado *Living with Shine*⁵⁵ obra que le traería éxito pues después de dos años de publicar esta historia y luego de pasar por todo tipo de trabajos en el mundo de la ilustración y el diseño, desde publicista, storybordista, y director creativo, se convirtió en dibujante profesional en Marvel Comics. “*Living with Shine* es una comedia de

⁵³ Que aún no es publicada

⁵⁴ Disponible en <http://nadadepolitica.wordpress.com>

⁵⁵ “Viviendo con Shine” disponible en <https://www.facebook.com/LIVINGWITHSHINE>

situación de superhéroes, narra las aventuras de un inocente buscador de fortuna que decide cumplir su sueño, ser un superhéroe, al lado de su primo vive aventuras contra villanos peligrosos. Ésta historia es uno de los primeros web comics de calidad profesional realizados en México y no solo eso, también fue el primer web comic reseñado por Newsarama, un sitio web especializado en comics que poco a poco y gracias a los trabajos de los web cartoonist ha aceptado esta nueva forma de hacer comics (Calvo, 2013).

Un caso muy particular y espectacular es el de Dono Sánchez Almara quien es un artista multidisciplinario e ilustrador, ha trabajado para Capstone Press, Arcana Studios e Image Comics en Estados Unidos y Canadá, e ilustrado para Marvel Comics y con Les Humanoïdes Associés, en Francia. Es fundador y director de www.protobunker.com y cofundador de www.fixionnarradores.com Es autor de la novela gráfica *Turbo Desafiante*⁵⁶, un pionero de la innovación digital en comics, pues desde hace más de tres años utiliza flash o HTML para hacer de su lectura una experiencia digital muy diferente a simplemente ver una página en pantalla. La historia narra las aventuras de Lucas, personaje que sabe que en su mundo hay algo que no está bien y quizá no ha estado bien desde un comienzo. A lo largo de la trama dos fuerzas están destinadas a chocar, trayendo consecuencias devastadoras para la humanidad; cómo podemos ver la trama es de tipo fantasía y aventura muy bien ejecutada y con personajes bien desarrollados.

Ramón Espinoza estudió en Bellas Artes donde obtuvo los conocimientos necesarios para poder trabajar en un estudio de animación, talentoso con el dibujo trabajó para diferentes editoriales como Cine Premiere, Mad y Switch, también haciendo una tira mensual que se llama Lola y los asustados, aunque su sueño siempre fue dibujar un comic, su primer trabajo fue *How to be a serial killer*, precuela de una película independiente pero el éxito llegó en 2012 con su obra titulada *Niebla*⁵⁷ comic de fantasía que se desarrolla en un continente flotante, que de acuerdo con la crítica es un gozo visual, ya que está contando una épica fantástica que usa algunos de los convencionalismos del género de historia de aventuras, misterio, intriga y seres fantásticos, pero con una ejecución impecable y una calidad artística

⁵⁶ De verdad vale la pena leer esta obra, no solo por la historia sino también por la calidad y la experiencia visual que ofrece, disponible en <http://www.turbofiante.com>

⁵⁷ Disponible en <http://www.nieblathecomic.com>

y narrativas impresionantes, además de que puntualmente actualiza semana a semana (Peluso, 2011). La historia cuenta que luego de presenciar un accidente fatal, un joven de la nobleza huye de su país acusado de un crimen, en su intento de recuperar su posición, comprende que ese accidente fue sólo el comienzo de una serie de eventos que afectarán a todos los habitantes de Arofa, el continente flotante.

Estos son algunos de los muchos autores de web comics que han demostrado que en la actualidad ya no es necesario publicar algo en papel y que sea respaldado por una gran empresa o compañía editorial, basta tener las herramientas necesarias para crear una historia y subirla a internet, el público será quien les da el reconocimiento y os catapulte a la fama. Es la era digital y en esta era no hay imposibles.

Los comics también ayudan a que la tecnología vaya evolucionando pues si hay una buena tecnología hay mejores técnicas de dibujo, si hay buenas técnicas de dibujo hay una mejor y mayor producción y si hay más producción hay más consumo y ya sabemos cómo es esto: una repetición cíclica de un proceso industrial.

Gracias al internet el acceso a los comics es aún mayor, ya no es necesario ir a la tienda a comprarlos, se pueden descargar⁵⁸ y leer en nuestros dispositivos electrónicos, en resumen los comics son mucho más accesibles gracias a la era digital, disponemos de ellos en un mayor tiempo y muchas veces incluso traducidos a nuestro idioma natal. Con esta nueva revolución tecnológica desmentimos lo que muchos creen: que el universo de los comics se queda solo en el papel, los comics llegan a tener una importancia tan grande que deben traspasar sus fronteras e ir del papel a los microchips, del papel a las bases de datos, del papel a la pantalla, haciendo que muchas veces el acercamiento a los comics sea gracias a la mercadotecnia y no al comic en sí mismo. En esta ocasión, hablemos específicamente de las publicaciones digitales, ya que son el claro ejemplo de la re-invencción del mercado del comic.

Las publicaciones digitales son la evolución del mundo impreso, de eso no tenemos por qué dudar. Desde tiempos inmemoriales, el medio impreso fue el método ideal para acercar a las personas al conocimiento y la cultura, pronto todo aquello que fuese importante fue

⁵⁸ De una manera legal o ilegal, gratuita o pagar por el servicio.

resguardado en libros y revistas que mediante su reproducción en masa permitieron el acceso del conocimiento y cultura a millones de personas que accedieron a un nuevo nivel de cultura y creando, sin querer, una nueva necesidad para el hombre moderno: la creación de un sistema que permitiese almacenar toda esta información de manera fácil y practica así como su transmisión inmediata. Pasaron los años y los hombres seguían almacenando sus conocimientos en el papel, hasta que un nuevo descubrimiento marcó a la humanidad y su evolución, en 1990 se desarrolló la World Wide Web (www) mejor conocida como Internet. Este hecho revolucionó y cambio la forma de la trasmisión del conocimiento a nivel mundial pues ahora se tenía la posibilidad de acceder a cualquier tema de forma rápida. La evolución digital y tecnológica tuvo mucho que ver en el desarrollo de nuevos y mejores dispositivos que satisficieran las necesidades del ser humano, como computadoras, smartphones, tablets, además de las mejoras e innovaciones en software acorde a las nuevas necesidades (González, 2014). La era digital había nacido y con ella los medio impresos tuvieron que revolucionar su mercado

Un dicho muy famoso dice que hay que renovarse o morir. Las casas editoriales tuvieron que llevar a cabo esto pues ante los problemas que implicaban el acceso inmediato y global a la información, tuvieron que crear nuevas estrategias de venta para mantener a sus consumidores interesados en adquirir sus productos. De esta manera nacieron las publicaciones digitales, que dejando a un lado la tinta y el papel, optaron por adoptar la tecnología para desarrollar medios de comunicación digital y mejorar sus productos. Fue así como los libros y las revistas comenzaron a mutar en archivos digitales y los formatos digitales que hoy en día conocemos y que podemos obtener con una app para nuestros teléfonos o demás dispositivos. A continuación veremos algunos casos de como se ha adoptado la tecnología en beneficio del comic y de los fans.

Marvel Comics lanzó una iniciativa online a finales de 2007 llamada "Marvel Digital Comics Unlimited", un archivo digital de 2500 comics editados disponibles para su visualización, a través de una suscripción anual o mensual. Una base de datos poderosa que permite sin ninguna restricción leer comics en donde sea y cuando sea, aunque un defecto tenía que haber, solo se pueden acceder a los comics de dicha compañía y se debe pagar una suscripción. Otros proyectos importantes en el mundo del comic y que plantean esta misma

iniciativa, son *Thrillbent*⁵⁹ y *Aces Weekly*⁶⁰, ambos son colectivos, esto es sitios que ofrecen varias series, convirtiéndose en una especie de antologías digitales, con una mezcla de talento afamado y con años de experiencia en el mundo del comic y jóvenes creadores. *Thrillbent* es manejado por Mark Waid, guionista de DC y Marvel, y es gratuito, en tanto que *Aces Weekly* fue creado y administrado por David Lloyd, ilustrador de *V de Venganza*, y es un servicio de suscripción, dividiéndose en volúmenes de siete semanas. La diversidad temática en sus contenidos es muy grande, pero la calidad de arte e historias cubre el rango de lo bueno a lo excelente. Aunque el proyecto más rico y novedoso es el que plantea un editor francés de comics: Samuel Petit.

Los libros digitales no han significado solo una alternativa en el soporte de lectura y en la distribución de los contenidos, también están abriendo paso a nuevas formas de creación. En esta nueva fase productiva de la industria editorial, el comic se ha convertido en el género idóneo para explorar las potencialidades pero también las limitaciones de la confluencia de arte y tecnología. El potencial de los comics digitales radica en las diversas cualidades que pueden ser desarrolladas para enriquecer la narrativa, tales como animaciones en los personajes y en los saltos de página, efectos de movimiento en los decorados, integración de efectos sonoros y de video. Su mayor limitante es el formato estándar para libros digitales conocido como EPUB. Este formato, que posibilita la producción y distribución eficiente y barata de libros digitales, limita las posibilidades audiovisuales e interactivas que proponen los nuevos historietistas.

Samuel Petit es uno de los pocos actores de la industria que tienen como propósito romper con las condicionantes tecnológicas para que el potencial artístico del comic tenga un mayor rango de ejecución y consumo. Petit es el fundador de *Actialuna*, una pequeña empresa francesa con nueve empleados y tres proyectos centrales: *Syntonie*, la marca editorial, dedicada a crear comics digitales, y *Sequencity* “*la ciudad de los libreros*”, que es un espacio en internet que alberga a varias librerías independientes que venden comics digitales. El tercer proyecto es más bien un compromiso, se trata de incidir activamente en la definición internacional del estándar de EPUB para la publicación de comics digitales. Actialuna es una

⁵⁹ Disponible en <http://thrillbent.com>

⁶⁰ Disponible en <http://www.acesweekly.co.uk>

de las pocas empresas francesas que participan activamente en el International Digital Publishing Forum (IDPF), consorcio formado por casas editoriales, distribuidores de contenidos digitales y empresas de tecnología de diverso calibre, entre ellas Google y Microsoft, que creó el EPUB, el formato estándar de lectura de libros digitales. Uno de los objetivos de los contribuyentes del IDPF es hacer evolucionar el EPUB a un formato de código abierto para que todas las potencialidades de los comics digitales puedan ser aprovechadas con la misma calidad en cualquier dispositivo sin necesidad de aplicaciones o sistemas específicos. De hacer esto posible se estrecharían aún más los vínculos entre arte y tecnología constituyendo un giro determinante en los asuntos de mercado (Rosero, 2014).

Syntonie, la marca editorial de Samuel Petit, creó junto al autor Mathias Malzieu la obra *L'Homme Volcan*⁶¹, un relato tierno y melancólico de una niña cuyo hermano menor muere al caer en un cráter. El texto de la obra se va develando entre un fondo brumoso que se despeja de a poco con un leve efecto de movimiento. Sobre las ramas de un árbol que hace parte del decorado, varios pájaros se balancean gracias a una animación delicada. Al pasar algunas páginas, en breves segundos se ve al niño de la historia cayendo por la garganta del volcán. *L'Homme Volcan* fue creado como una aplicación que puede ser leída solo en iPad. De manera paradójica, este comic no funciona en el formato EPUB, pues su riqueza visual y sonora no es compatible con el estándar.

El comic digital sigue buscando el eslabón que termine de juntar arte y tecnología en un formato universal. Pero esa insuficiencia no le ha impedido, con las variables con las que ahora existe, encontrar su lugar en el mercado. Japón y Estados Unidos están muy por delante en la producción y el consumo, y solo después Francia empieza a encontrar su nicho. En 2013, en Japón, el volumen de negocios del comic digital superó los 200 millones de dólares⁶²; en Estados Unidos alcanzó los 90 millones de dólares y en Francia la cifra apenas rozó los 6 millones.

Una muestra de que el sector tiende a despegar es la compra que Amazon hizo este año de ComiXology, la plataforma de venta de comics digitales más grande de Estados Unidos.

⁶¹ El hombre volcán. Para saber más consulte en <http://www.mathias-malzieu.fr/lhomme-volcan/>

⁶² De los cuales un importante porcentaje corresponde a comics exclusivos para teléfonos celulares

Amazon no tenía entre sus negocios fuertes la venta de comics digitales y a ComiXology le convenía llegar a un rango de consumidores aún más amplio. Los especialistas se preguntan ahora si ComiXology no terminará de perderse entre la infinita jerarquía de Amazon. La disyuntiva crea una oportunidad para las librerías digitales independientes como la francesa Sequency, que dirige Samuel Petit, porque no todas las casas editoriales van a querer exponerse exclusivamente a través del gigante Amazon/ComiXology. Pero para aprovechar esa ocasión hará falta emprender un desafío épico que deberá ser emprendido por las compañías: los cartoonist y los fans.

3.2 Cartoonist y Fandom: los que hacen posible la magia.

El hombre no puede sobrevivir solo, necesita de los demás. Quien diga que es autosuficiente muy probablemente esté mintiendo. En el mundo es muy común trabajar en equipo y la forma más fácil es trabajar en parejas, incluso los superhéroes muchas veces necesitan de un compañero que los ayude en sus aventuras. Y en los negocios la dupla ideal es: consumidor-productor, pasándolo al mundo del comic este dúo dinámico es el que conforman los creadores y los fans. Uno no puede existir sin el otro, se complementan y se necesitan ya que uno crea las historias y el otro las hace suyas. ¿Quiénes son los cartoonist? ¿Quiénes son los fans? A continuación hablemos un poco de estos dos elementos fundamentales de la industria del entretenimiento gráfico.

3.2.1 El cartoonist: creador de la fantasía.

Bill Watterson es el creador de *Calvin and Hobbes*, publicada por primera vez el 18 de noviembre de 1985. En 1986 se convirtió en la persona más joven en ganar el prestigioso Premio Reuben⁶³ de la National Cartoonist Society en la categoría de "Outstanding Cartoonist of the Year". A pesar de realizar una de las tiras más populares de los Estados Unidos, Watterson la abandonó jubilándose a los 38 años, descontento por el funcionamiento de los sindicatos de distribución que manejan el negocio de las tiras de prensa en Estados Unidos⁶⁴, cansado de las restricciones del formato tradicional de impresión de comics, de las

⁶³ Los Premios Reuben son los galardones más importantes del comic de prensa, otorgados por la National Cartoonists Society's. Las categorías son: Autor del año. Mejor autor de tira diaria. Mejor autor de viñetas. Mejor autor editorial. Mejor ilustrador en prensa. Y el NCS Gold Key Award.

⁶⁴ Y con los que ya había tenido varios roces.

que ya se había intentado desmarcar parcialmente en 1992 pues decidió abandonar el formato tradicional de la tiras dominicales que imponen los sindicatos, permitiéndole realizar experimentos narrativos y tener mayor margen para su creatividad.

Watterson se tomaba muy en serio su trabajo, dibujaba con pasión y nunca se entregó al “glameroso y viciado” mundo del comic, en una entrevista dijo que: Los comics son capaces de ser cualquier cosa que la mente puede imaginarse. Considero como un gran privilegio ser dibujante. Amo mi trabajo, y soy agradecido por la oportunidad increíble que tengo de expresar mis pensamientos. La gente me da su atención por algunos segundos diarios, y lo tomo como un honor y responsabilidad. Intento dar a los lectores la mejor tira que soy capaz de hacer (Watterson, 1989). Palabras cargadas de sentimiento que reflejan exactamente la humanidad de los cartoonist, personas a las que les debemos la existencia de nuestros personajes favoritos, ellos tienen el destino de esos personajes en sus manos, solo ellos saben que es lo que sigue en la historia, personas que muchas veces olvidamos viven en el mundo real y están inmersos en una sociedad y una cultura determinadas y que de manera consciente o inconsciente reflejan sus vivencias en el papel, personas que estarán siempre en el recuerdo de los fans.

El talento, el carisma y la habilidad de un cartoonist son las cualidades que consiguen atrapar al público, quien tiene la capacidad de contar una historia y definir un personaje es el que vale la pena. En todas las empresas de medios de comunicación mundial la estrategia clave es identificar, atraer y nutrir a las personas con talento. Con esta afirmación surge una de los interrogantes más grandes del mundo del comic, el cartoonist ¿es en verdad dueño y señor de su obra?

Al principio el dibujante de comics es el genio tras la historia y dueño de sus personajes, no es más especial o importante que algún otro cartoonist pero esto cambia en cuanto el éxito toca a la puerta; en cuanto su historia y personajes comienza a cobrar peso dentro del mundo del comic, se vuelve popular y pasa a formar parte del “patrimonio” de una compañía, el cartoonist olvida todo aquello que fue suyo y pasa a formar solo una pieza más de una compleja organización industrial, lo que obedece a la lógica de todos los mass media, basados en una tecnología costosa, y por lo tanto, controlada por el capital. El primer condicionamiento del creador de comics, en la fase de producción, es el que plantea la

colectivización y la consiguiente impersonalidad de la obra. Este condicionamiento está ejemplificado, en su nivel más dramático, por la intensa división del trabajo que suele ser norma en la creación de comic books, con dibujantes para los fondos, otros para los personajes, etc. Así si algún día llegase a haber algún problema entre el creador original y la empresa donde trabaja continúan el trabajo, manteniendo exteriormente los rasgos más típicos y superficiales del estilo, garantizando así, para la mayoría de los lectores multitudinarios, el look general. Primero dueño, luego empleado y finalmente reemplazado, eso siempre y cuando te lleves mal con la empresa pero si quedas en buenos términos, lo más probable es que te retires en tu época de fama y alguien más termine dibujando tus personajes, con una mención honorífica de creador. Pero ¿Qué más debe pasar un cartoonist?

La creatividad en el comic se produce por la superación dialéctica de dos tendencias: la estereotipante y la innovadora. El comic tiende, naturalmente, al establecimiento de signos fácilmente reconocibles y de fácil decodificación; el reto para el creador es entonces mantener la base establecida y sobre ella y sin alejarse mucho producir modificaciones que provoquen la originalidad, la singularidad y una mayor significación. El comic es dinámico y este es el reto más grande de cualquier dibujante.

No es difícil ser un artista del comic, todo buen cartoonist comienza con una gran idea con la cual desarrollara el guion de su comic, esto es que debe crear una historia que atraiga al público, no debe ir por ahí pirateándose las ideas de los demás ni tampoco haciendo refritos de otras historia, debe crear algo original⁶⁵; una vez que tiene la trama de la historia, sigue con el diseño de los personajes a los cuales deberá dotarlos de un toque mágico y original que los hará distinguirse del resto de los personajes ya creados. De todos los medios narrativos basados en la imagen, la historieta es el que requiere menos aparatosidad técnica tanto para su producción como para su reproducción. Para elaborarla solo se necesita papel y los utensilios de dibujo y, para publicarla, un sistema de impresión.

El cartoonist se diferencia del pintor por sólo un aspecto tan decisivo y mordaz que es la opinión. No es sólo un espectador que registra los hechos; tiene la agudeza para verter una crítica sobre alguna situación, lo haga explícito o no. Existen cartoonist de muy distintas

⁶⁵ Para que el caricaturista sea original, puede recurrir a herramientas de ayuda, como lo es el cine y la literatura.

índoles, temas y estilos, ya que la caricatura permite también hacer comentarios de cualquier índole, críticas y proyección de ideales. Por ello casi todos los diarios del mundo suelen incluir una o más comic strips en sus diferentes secciones. Pero incluso deben estar regidos por ciertas normas y características, como los sindicatos o asociaciones.

La industria del comic apuntó en sus inicios a sindicatos de artistas, pero más tarde estos se redujeron sustancialmente y dio paso a las empresas elaboradores de libros de historietas. Se afinó el proceso de producción y distribución. Se contrataron escritores para hacer los guiones, bajo el lenguaje propio del medio. Se emplearon dibujantes, algunos para hacer el dibujo a lápiz, otros a tinta y unos últimos para colorear ¿Cómo fue que estos sindicatos trabajaron?

El aspecto industrial, decisivo y fundamental, es el aspecto de su comercialización, y es ahí donde intervienen los Sindicatos, que son principio o fin, de acuerdo al ojo con el que se mire, del proceso industrial que estamos considerando. Hay que aclarar que la palabra sindicatos viene de la traducción literal de la palabra syndicates, que los americanos usan para decir agencias. Los sindicatos son, pues, unas agencias que venden a los periódicos material literario y artístico como cuentos, chistes, recetas de cocina, artículos de divulgación, crónicas deportivas, crucigramas o comics.

La aparición de los sindicatos tuvo como consecuencia: uno, el fin de una etapa periodística tradicional, y en cierto aspecto artesanal, en beneficio de un más elevado nivel capitalista de división del trabajo y de la producción; dos, una amplia difusión internacional del material periodístico norteamericano, pues su distribución se extendió a empresas de todos los continentes y tres una estandarización de los materiales, procurando cierta homogeneidad de cara al mercado internacional y eliminando los aspectos críticos o agresivos que pudiesen alejar clientes en países de costumbres, religión o principios políticos distintos.

La inquietud provocada en los medios profesionales a raíz de la crisis iniciada en la década de los cuarenta y la necesidad de disponer de un contrapeso frente al enorme poder de los sindicatos condujo a siete dibujantes norteamericanos, en enero de 1946, a la creación de la National Cartoonists Society, organización destinada a defender los intereses de la profesión.

Y desde entonces los cartoonist han tenido una especie de protección ante los abusos de las compañías y de otros cartoonist. Parecería que este fenómeno es solo norteamericano, específicamente estadounidense, pero la realidad es que en cada país donde la industria del comic este establecida habrá una asociación de caricaturistas que lucharán siempre en favor de los derechos de los cartoonist.

3.2.2 El fandom: donde los fans reinan.

Estamos de acuerdo que ningún producto que se produce en masa puede subsistir solo, si existe y continua por mucho tiempo es gracias a un factor: el consumidor; bueno con los comics pasa exactamente lo mismo, los comics si existen y aún tienen uno de los mercados más grandes, amplios y poderosos es gracias a los fans y el poder que ellos pueden llegar a tener. Los fans que se unen y forman lo que se conoce como fandom.

Fandom palabra curiosa ¿no le parece? Pues de acuerdo con la terminología del comic, el fandom es la combinación de dos palabras: fan que es fanático, aficionado o admirador, y kingdom que significa reino, por lo tanto si buscamos una traducción literal seria el reino de los fans. El fandom no solo es un grupo de personas que tienen gustos en común y son “fanáticos” de algo en específico de la cultura pop, en realidad el fandom va más allá de eso, son más que un club de fans, más que un simple grupo de personas, actualmente el fandom juega un papel crucial en la forma de ver el mundo de los comics, sin temor a equivocarme puedo asegurar que el fandom es uno de los factores más importantes que mueven a las grandes compañías, pues en su afán de tener conformes a sus consumidores logran cumplir casi todos sus caprichos. Desde hablar de temas polémicos hasta de los temas más triviales y banales, hasta hacer peticiones o marchas para que algo que les guste vuelva a su lugar o quitar algo que les desagrada, los fans muchas veces llegan a tener el control de las acciones de ciertos personajes. El poder del fandom no está en duda, ellos saben que los personajes de los comics son suyos, de una manera simbólica, por eso pueden hacer con ellos lo que quieran. Desde crear historias nuevas o realidades alternas que no tengan que ver con el canon establecido, crear una mercadotecnia completamente fanmade e incluso crear un nuevo estilo de reunión como lo son las convenciones que nacen por la necesidad que tiene el fandom de tener un lugar donde socializar sin temor a ser discriminados, un lugar donde ellos puedan

hacer lo que les guste en compañía de demás fans de diversos “reinos”, como los del fandom de comics, del anime, de sci-fi, de caricaturas, todos ellos solo buscan un lugar donde ser ellos mismos y convivir con los demás fans. Los fans tienen el poder, saben lo que quieren y como lo quieren, por eso son un público exigente... aunque esto no siempre fue así, el fandom actualmente va ganando su aceptación en el mundo, pero ha cargado durante años con estigmas y estereotipos negativos de lo que significa ser un fan. Por años han sido tachados como desadaptados sociales por muchos, categorizados bajo estereotipos y soportado las burlas constantes simplemente por defender lo que les gusta; y algo que llama mucho la atención es los sobrenombres con los que, muchas veces de manera despectiva, llaman a los fans del comic.

Es cierto que los seres humanos necesitamos de ciertas palabras que nos remitan a algo, principalmente para señalarnos o identificarnos entre nosotros mismos, lo mismo pasa en el universo del comic. A lo largo del tiempo varios adjetivos han sido usados para llamar a los fans: nerd, geek, otaku, freak pero todos hacen referencia a una sola cosa: el gusto por los comics. Creo que lo he enfatizado muchas veces a lo largo de este trabajo y de nuevo lo hare, leer comics es algo que siempre se ha tenido en un mal concepto, tiene mala fama, así que no todos tienen el valor de aceptar con orgullo que son comicqueros (adictos a leer comics) así que ¿Cuáles son los sobrenombres más comunes para referirse a los fans de los comics?

La primera palabra que se usó para darle nombre a un fan de los comics fue la de Delincuente, pues al comienzo de los comics se asociaba mucho a los jóvenes violentos con la lectura de comics, después de muchos años y al descubrir que en realidad los comics no le hacían daño a nadie el concepto de delincuente cambio a uno más tranquilo. El más común y famoso es el termino Nerd, palabra despectiva que nos remite al típico chico adolescente o joven adulto, edad entre 14 y 30 años, complexión delgada o gruesa, no precisamente un casanova, un genio en ciencias, poco sociable, amante de la ciencia ficción y adicto a los comics. Los años pasaron y el término Nerd debía cambiar ya que sonaba demasiado despectivo y ya era inútil usarlo, había pasado de moda, ahora debía buscarse un término que englobara no solo el gusto por los comics sino también por las nuevas tecnologías como los videojuegos, así es como la palabra Geek se usa para denominar a los fans del comic, de los videojuegos, de la

ciencia ficción y de todo lo que esto conlleva, a diferencia del Nerd de los 80, podríamos decir que los geeks son personas en onda. Pero el término que más usado y más curioso es el término Friki, ya que no solo es una palabra para llamar al fandom, es también una cultura.

¿Qué es exactamente la cultura friki? A diferencia de los términos nerd, otaku, geek, y demás, la palabra friki incluye a todos los grupos mencionados e incluso a otras subculturas. Este vocablo proviene de la palabra inglesa freak que se traduce literalmente como fenómeno que originalmente era usada para nombrar a personas con deformidades físicas. Más tarde, la palabra se adaptó para designar a personas que no entraban exactamente en el estereotipo de “lo normal”. Actualmente un friki es alguien que tiene gustos “extravagantes” que no encajan en la normalidad y que, a veces, son percibidos como inmaduros o extraños para la mayoría de las personas; estos gustos son los comics, el anime y manga, los videojuegos, la ciencia ficción o los juegos de rol (Rodríguez, 2014). La llegada de los comics fue el primer gran paso de la cultura friki pues el público se encontraba con las hazañas de los superhéroes, después fue la ciencia ficción, el boom del anime y finalmente los videojuegos. En estos días la cultura friki goza de un reconocimiento sin precedentes. A pesar de que a veces se ven cerradas las puertas a este acceso, los fans han mantenido a flote la cultura y la han hecho crecer. También es gracias al surgimiento de medios especializados se ha facilitado la difusión de esta cultura y de los temas que tratan. Además han surgido convenciones como la TNT o la Comic Con San Diego⁶⁶, que además de centrarse en los temas que he mencionado, poco a poco terminan con el mito o el estigma de que los frikis son antisociales y ejemplo de ello son las reuniones organizadas cada año durante la marcha del Orgullo Friki, demostrando que la comunidad crece y crece (Dante, 2014).

Ser friki no es raro ni solitario, al contrario significa ser una persona abierta a disfrutar cosas distintas a las que la normalidad impone, alguien que siempre busca aprender algo nuevo acerca de otras culturas, significa ser libre. ¿Hasta dónde nosotros como fandom podemos determinar lo que pasará con los comics, personajes, historia, y hasta dónde el mismo fandom es influenciado por el contexto del comic?

⁶⁶ Por mencionar a las dos más importantes del continente americano.

Solo el tiempo dirá si algún día el fandom tendrá una total aceptación en el mundo, pero algo es cierto, el fandom llegó para quedarse, nada podrá derrumbarlo ya que si ellos le dan fuerza a los superhéroes, éstos les darán fuerza a ellos para seguir adelante. Mientras los cartoonist tengan algo que dibujar, el fandom nunca los dejara de apoyar. Así tengan miles de enemigos que los quieran acabar, como la censura, tema que abordaré a continuación.

3.3 “La seducción del inocente”. La llegada de la censura al comic.

¿Qué es lo políticamente correcto? La utilización de temas como la violencia, el sexo, la religión o la política, son delicados y llegan a rayar en lo polémico. Muchas veces un tema se vuelve incorrecto por diferentes razones, puede ser porque tocan temas delicados o dolorosos, se burlan de algunas formas de pensamiento o simplemente se les considera tabús⁶⁷. Pero en esta ocasión no nos centraremos en cuáles son esos temas sino en cómo fue que la censura llegó y afectó al mundo del comic. Y todo comienza así...

Fredric Wertham era psiquiatra y jefe del Departamento de Hospitales de Nueva York. Dos personajes fueron los que mayor influencia tuvieron en su forma de tratar la psiquiatría: el psicoanalista Sigmund Freud, con quien mantenía correspondencia; y del psiquiatra Emel Kraepelin, con el que trabajó haciendo una estancia en la clínica Kraepelin. La influencia de estos dos tiene como resultado que Wertham comience a pensar en cómo el entorno y el trasfondo social tienen una gran importancia en el desarrollo psicológico de la persona. El doctor Wertham fue reconocido al involucrarse en el caso de Albert Fish, un asesino sistemático, caníbal y serial que mató a quince niños después de abusar sexualmente de ellos. Fredric Wertham acudió al juicio como testigo después de haber tratado con él, y a pesar de declarar que Fish era el ser humano más desquiciado que había visto, se le consideró cuerdo y fue ejecutado. Wertham publicó un libro sobre este caso y otros en los que había participado, empezando a ganar peso socialmente. Al poco tiempo, centró su trabajo en el tratamiento de niños problemáticos y no tardó en encontrar una relación entre la afición de estos niños por los medios de entretenimiento y sus problemas psicológicos. Sobre todo centró su fijación en el mundo del comic, desde que descubrió que Albert Fish era lector

⁶⁷ Esto dependerá muchas veces de lo que entendemos por censurable o no, además de otros factores como las diferencias culturales.

asiduo de estas historias, además de que muchos jóvenes delincuentes las leían con fervor (Decker, 2015).

En diciembre de 1940, los padres y educadores conspiraban contra los comics cuando éstos aún estaban en pañales, teniendo como resultado la publicación de un artículo titulado *An Antidote to the Comic Magazine Poison*⁶⁸ en la *National Education Association Journal* (Decker, 2015) donde criticaba de forma dura y subjetiva a todos los comics tachándolos de horribles, violentos y grotescos, Wertham leyó este artículo y fue donde descubrió el “peligro” de los comics y comenzó a trabajar con ellos pues tenía la firme idea de que estaban ligados a los problemas juveniles. Presenta un caso el 29 de mayo de 1947 publicándolo en la *Saturday Review of Literature*, y después de eso comenzó su cruzada contra los comic book violentos. En una época en la que el medio es tremendamente popular, sobre todo entre los jóvenes, no es de extrañar que muchos de ellos lean comics pero Wertham obvia ese dato y sólo ve la conexión que hay entre el comic y los chicos con trastornos juveniles, y con esta convicción se dedica a desprestigiarlos en diversos estudios,

Se dedica a despotricar contra cualquier tipo de comic, y la sociedad asimila sus afirmaciones como coherentes. En un país donde la gente vive con el miedo en el cuerpo, sobre todo por la amenaza comunista, y en plena época de la “caza de brujas” del senador McCarthy⁶⁹, el comic es visto como una amenaza más, y pronto se ve a grupos de exaltados yendo de casa en casa y quemando colecciones enteras. Las editoriales, como medida de seguridad, crean el ACMP (Association of Comic Magazine Publisher), una asociación entre editoriales que pactan los valores éticos y morales que deben estar presentes en los comics, pero muchas editoriales, que ya tienen su propio código, no se adhieren a ella, y a pesar de los esfuerzos de las editoriales sí implicadas en la asociación, las críticas siguen en aumento. Durante siete años, él daba conferencias, escribía artículos y testificaba como perito ante las comisiones legislativas que investigan la amenaza del comic. Pero el golpe de gracia lo dio en 1954 al publicar su obra más importante: *Seduction of the Innocent*.

⁶⁸ Un antídoto para el veneno de las revistas de comics.

⁶⁹ La cual consistía en la búsqueda en todas las entidades importantes de personas con valores desleales a Norteamérica para, en el mejor de los casos, quitarles el trabajo, y en el peor, ejecutarlos.

En “La seducción del inocente” Wertham se dedica a seguir con sus argumentos en contra del mundo del comic, esta vez revisándolos con lupa, reseñando representaciones explícitas o no de violencia, sexo, consumo de drogas y otras referencias adultas en los que llama los comics de crímenes, término un tanto despectivo con el que engloba los comics de terror, misterio y superhéroes. A éstos últimos les dedica un extenso apartado, en el que asegura que Superman es un fascista que además da ideas equivocadas de las leyes físicas a los niños con su habilidad de volar. Para Wertham los comics en el peor de los casos son demoníacos, en el mejor simple basura, comparece ante el Subcomité del Senado sobre Delincuencia Juvenil para repetir las afirmaciones que hace en el libro, defendiendo que los comics son una de las causas principales de los crímenes juveniles. Finalmente, el informe no acusa a los comics de responsables de la delincuencia juvenil, pero sí que se sugiere a la industria que revise el tono de sus contenidos voluntariamente. Tomándose esto, sabiamente, como una amenaza, las editoriales adoptan un comité que revisará cada comic que vaya a ser publicado con lupa para evitar los contenidos inadecuados. El Comics Code Authority, además de prohibir escenas excesivamente violentas, abarca otros aspectos como la prohibición a la inclusión de seres terroríficos en los comics, como zombies o vampiros, además de prohibir la palabra “terror” en ellos. Los malos, al final de la historia, siempre deben ser castigados, y por supuesto no se debe ver a los personajes en conductas sospechosas.

Las medidas del Comics Code, cuyo sello empieza a aparecer en todas las publicaciones de comic a partir del 26 de octubre de 1954, provocan la desaparición de EC Comics⁷⁰, editorial que estaba arrasando en ventas hasta el momento. Además, la dura censura de dicho código provoca que las historias se vuelvan más infantiles y poco interesantes. En el caso de dos de los superhéroes sobrevivientes a la crisis de los comics, Superman y Batman, sus compañeros se ven incrementados rápidamente. En Superman aparecen Superboy, Supergirl y Krypto, un súper-perro, mientras que la bati-cueva se llenará de nuevos personajes como Batwoman y Batgirl, Ace el bati-sabueso y Batmito un alienígena fan del hombre murciélago que se apunta a sus aventuras, formando todos juntos la Batifamilia, en un intento por encubrir las acusaciones de Wertham sobre las relaciones homosexuales de Batman y Robin. De repente,

⁷⁰ ENTERTAINING COMICS, comúnmente conocida como EC Comics, fue una compañía de comics estadounidense especializada en publicar comics de horror, ficción, guerra, sátira, ciencia ficción, entre otros, desde 1940 hasta mediados de 1950, su obra más conocida fue la serie de Cuentos de la Cripta.

los villanos de Superman empiezan a maquinan contra él mientras se deslizan por el tobogán de un parque infantil, y Batman deja de resolver crímenes para vivir aventuras en las que se convierte en Batizebra, Batialienígena, Batibebé, o en todo un aventurero espacial.

Wertham lo ha conseguido, los comics han dejado de resultar nocivos. Y de paso, legibles para lectores no excesivamente ingenuos. Con los comienzos del Comics Code llega el fin de la Edad de Oro del comic-book norteamericano.

Con la llegada del Comics Code se marca un antes y un después en los comics, marca el fin de la Época de Oro del comic estadounidense pero la Era de Plata traería un cambio significativo. Desde que surgió el Comics Code en los años 50, todas las publicaciones llevaban en su portada el sello de rigor para ganarse el favor del público y sobre todo de los censores, que revisaban con lupa que todos los comics publicados cumplieran lo establecido: ni sexo, ni mutilaciones, ni vampiros ni zombis, y por supuesto nada de entrar en polémicas. Pero con la llegada de la década de los 70, y con el desafío de ambas casas editoriales, el Comics Code en su afán de reflejar situaciones más “adultas”, es decir, una mayor complejidad psicológica de los personajes pero también en una mayor violencia y el hablar de temas políticos o científicos, o simplemente tocar temas que afectaran a la sociedad, llegan la desconstrucción del superhéroe y el auge del antihéroe. Esta tendencia, patente en el tono más sombrío de las historias de superhéroes como Batman y en la creación de personajes extremadamente violentos pero extremadamente populares como Wolverine y The Punisher, crea un borrón y cuenta nueva para todos los superhéroes, cayendo en las crisis para re-hacer un nuevo universo en el cual la censura ya no fuera un impedimento para publicar una historia. Esto tiene como resultado el fin del Comics Code ya que las editoriales ya no veían la necesidad de proteger a los jóvenes de temas como la violencia, las adicciones o política, ya que eran temas con los que vivían día a día. Así la censura no jugaba más un papel fundamental en la publicación de las historias, una vez que las compañías y los cartoonist se vieron libres de ese yugo opresor, las innovaciones comenzaron a fluir y las historias eran mucho mejores, una nueva época de bonanza y éxito llegaba al mundo del comic.

Casi siempre, detrás de todo gran comic hay una empresa que lo respalda, a continuación hablaremos de las dos más representativas en el mundo del comic.

3.4 Marvel Comics y DC Comics: los amos del universo.

Existen muchas y muy diversas editoriales, o mejor dicho, compañías que se encargan de los comics en todo el planeta, lo que editan y publican es muy variado y cada una de estas compañías tiene un sello que la caracteriza, en el mundo de los comics existen dos casas editoriales que son las más poderosas y representativas: Marvel y DC. ¿Por qué solo esas dos compañías? ¿Qué no hay más? En realidad hay muchas y cada una tendrá su propia fama pero éstas dos son el referente por excelencia de los comics de superhéroes, estas casas no solo han visto nacer a los héroes, han pasado por sus crisis y han logrado reinventar el mercado de los comics. Hoy en día, hablar de Marvel y DC es hablar de éxito pero ¿Cómo surgieron?

DC Comics es una empresa estadounidense que nace gracias al Mayor Malcolm Wheeler-Nicholson, tras su carrera militar en el ejército de los Estados Unidos se dedicó a escribir historias de ficción. En 1935 formó su propia compañía: la National Allied Publishing que al poco tiempo pasaría a llamarse National Periodical Publications (El Universo DC Comics, 2015). Aunque tenía varias publicaciones de héroes como *New Fun Comics*, *More Fun Comics* y *Detective Comics* en las que aparecían personajes que podrían ser considerados superhéroes (como el Dr. Occult, un detective con habilidades místicas que apareció en la *New Fun Comics #6*, en 1935), el inicio del gran éxito de la compañía no fue hasta que en junio de 1938 se publicó en una nueva revista llamada *Action Comics* la primera aventura de un personaje creado por Jerome (Jerry) Siegel y Joseph (Joe) Shuster: Superman, el Hombre de Acero. Era un ser de otro planeta capaz de saltar los edificios más altos, doblar vigas de acero con sus manos y resistir los disparos de cualquier pistola y que sus creadores habían diseñado ya en 1934 para las tiras que aparecían en los periódicos. El éxito del personaje hizo que en 1939 Bob Kane creará un nuevo superhéroe de aspecto más oscuro y misterioso que apareció en las páginas del *Detective Comics #27*: Batman, el Caballero de la Noche. No había marcha atrás, DC Comics había llegado para quedarse.

A partir de aquí empezaron a surgir más y más personajes: aparecieron héroes como Hawkman (*Flash Comics #1*, 1940), Atom (*All American Comics #19*, 1940), Hourman, Sandman, Spectre (*More Fun Comics #52*, 1939), Dr. Fate (*More Fun*

Comics #55, 1940), Green Lantern y Flash (*Flash Comics #1*, 1940), quienes acabaron uniéndose en La Sociedad de la Justicia (*All-Star Comics #3*, 1940). Robin, el Chico Maravilla empezó a acompañar a Batman en el #38 de *Detective Comics* (1941). Una guerrera amazona nació del barro de la Isla Paraíso gracias a los poderes de los dioses del Olimpo en el *All Star Comics #8* en 1941: Wonder Woman. Además se compraron los derechos de varios héroes de la compañía Quality: Tío Sam, Cóndor Negro, Doll Man, La Bomba Humana, El Rayo y la Dama Fantasma, que formaron el grupo Los Luchadores de la Libertad (El Universo DC Comics, 2015). La Era Dorada del comic había nacido, y la compañía no tardo mucho tiempo en cambiar su nombre al de DC Comics Inc, donde las siglas DC provienen del título de una de las colecciones de mayor éxito de la compañía: *Detective Comics*.

El inicio de la Segunda Guerra Mundial también afecto a los héroes. En diciembre de 1941 todos los héroes del momento pasaron a formar parte del All-Star Squadron con un total 54 miembros. Pero poco después del ataque de Pearl Harbor el grupo se desbandó y sus miembros se alistaron temporalmente como soldados corrientes, y no, no es una metáfora, en realidad los 54 superhéroes en sus historias deciden enlistarse, esto como una estrategia de apoyo e inspiración para el pueblo estadounidense pero al final se dieron cuenta que eran más útiles en sus identidades de superhéroes y formaron el Justice Battalion. Durante esos años aparecieron varias colecciones ambientadas en el conflicto, y en algunas de ellas los personajes eran gente normal sin poderes o soldados del ejército: Los Siete Soldados de la Victoria (*Leading Comics #1* al 14, desde 1941 hasta 1945) , Hop Harrigan (*All American Comics #1*, 1939), The Blackhawks (*Blackhawk #1*, 1944), los Chicos Comandos (*Detective Comics #64*, 1962), Mr. America (*Action Comics #1*, 1938) y otros con ciertas habilidades, como la Patrulla Fantasma (*Flash Comics #29*, 1943), un grupo de soldados que volvieron de la muerte para seguir luchando. Al terminar la guerra las colecciones volvieron a la normalidad, pero desde entonces no dejaron de aparecer nuevos personajes ambientados en la Segunda Guerra Mundial. También aparecieron toda una serie de personajes del género Western: Nighthawk (*Western Comics #5*, 1948), Johnny Thunder (*All-American Western #100*, 1948), Bat Lash (*Showcase #76*, 1959) por mencionar a algunos.

En la década de los 50 surgió una crisis en el comic americano, como la llegada de medios de comunicación masiva, principalmente la televisión, hasta los problemas que enfrentaban las historias de los superhéroes al ser tachados de violentos e incitadores de la decadencia juvenil, así los pocos temas que se podían publicar eran sobre ciencia ficción y los westerns. DC Comics era una de las pocas editoriales que iba pasando esta crisis con sus tres personajes principales: Superman, Batman y Wonder Woman. La moda de los extraterrestres y la ciencia ficción impulsó a la compañía a crear un nuevo personaje: El Detective Marciano, quien apareció por primera vez en *Detective Comics #225* en 1955, un detective de policía que realmente provenía del planeta Marte. La buena aceptación del personaje animó a DC a crear una colección llamada *Showcase*⁷¹ que servía de test para nuevos personajes. En el numero 4 apareció una nueva versión de Flash, totalmente distinta a la de los años 40, con un nuevo origen y un nuevo uniforme. Este personaje tuvo tal éxito que en los siguientes meses aparecieron nuevas versiones de otros héroes de la "Edad Dorada": Atom (*Showcase #34*, 1959), Green Lantern, Green Arrow, Hawkman (*The Brave and the Bold #34*, 1961).

Con esta nueva reinención de los personajes de DC, surge la necesidad de juntar a estos héroes y hacerlos un grupo, así es como apareció un nuevo grupo de superhéroes: La Liga de la Justicia (*The Brave and the Bold #28*, 1960), basada en la idea de la Sociedad de la Justicia de los años 40. El proceso de revitalización de personajes continuó en los 60 y no solo fue un resurgimiento para la compañía, un aumento en sus ventas y en el número de colecciones, nacen personajes y grupos nuevos como la Legión de Superhéroes (*Adventure Comics #247*, 1958), el Fantasma Desconocido (*Phantom Stranger #1*, 1952), la Patrulla Condenada (*My Greatest Adventure #80*, 1963), los Jóvenes Titanes(*The Brave and the Bold #54*), los Challengers de lo Desconocido (*Showcase #6*, 1956), sino que, además, el resto de la industria empezó a recuperarse, la "Edad Plateada" del comic comenzaba. Nacieron nuevas editoriales, otras resurgieron de sus cenizas, una de ellas fue Timely, que años más tarde se convertiría en la Marvel Comics Group, pero esa es una historia de la cual hablaremos más tarde.

⁷¹ Este Showcase es una especie de primer y único numero en donde aparecen superhéroes, se presenta una historia breve donde presentan al personaje, sus poderes y a un villano al cual deben terminar. Si tiene éxito, se comercializa y se hace una serie regular.

En esa ola de nuevos personajes con ecos en el pasado apareció una historia que dio origen al Multiverso DC y también una nueva forma de crear, narrar y pensar los comics: "El Flash de dos mundos" (*The Flash #123*, 1961): Barry Allen, el moderno Flash de la Edad Plateada se trasladaba con sus poderes a una Tierra paralela en la que acababa encontrando a Jay Garrick, el Flash de los años 40 (cuyas aventuras Barry había leído de joven y le habían impulsado a imitarlo). La teoría de este nuevo multiverso de DC marca que es posible que dos Tierras pueden ser creadas al mismo tiempo en dos universos similares que estaban separados entre sí por diferentes vibraciones. Pronto todos los personajes de la Edad Dorada empezaron a aparecer en esa nueva Tierra que fue llamada Tierra 2, mientras que la Tierra en la que estaban las versiones de la Edad Plateada de esos mismos personajes acabo llamándose Tierra 1, los nombres fueron asignados en *Justice League of America #21*, en 1963, cuando la Liga de la Justicia acabo viéndose las caras a la Sociedad de la Justicia. Ya que había dos universos paralelos con historias similares pero no idénticas los editores y cartoonist se preguntaron ¿Porque no tres Tierras? Apareció entonces lo que se conoce como Tierra 3, una tierra en la que había un grupo de supervillanos: el Sindicato del Crimen de América que eran todos duplicados criminales de los miembros de la Liga de la Justicia, así tenemos que Ultraman es Superman, Owlman es Batman. Super Woman es Wonder Woman, Johnny Quick es Flash y Power Ring es Green Lantern. Todos ellos supervillanos siendo el único héroe en ese tercer mundo un hombre llamado Lex Luthor, quien en Tierra 1 y Tierra 2 es el villano y archienemigo del Hombre de Acero.

Con el éxito de esta estrategia de multiversos comienzan a surgir más y más y más, como Tierra-S en la que la editorial colocó a los personajes que había comprado a la compañía Fawcett: Capitán Marvel y la familia Marvel (que nada tenían que ver con la "empresa rival"), Tierra X mostraba un mundo en el que los nazis habían ganado la Segunda Guerra Mundial y al cual el grupo conocido como los Luchadores por la Libertad debían viajar para salvar al mundo de las atrocidades de los nazis, Tierra C un mundo donde los personajes eran animales o cosas y tenía un tinte humorístico, como de "parodia" a los superhéroes reales, Tierra-4 que nace para que Blue Beetle, Captain Atom, Nightshade, Question y Peacemaker, personajes que DC ha comprado a la Charlton Comics, tengan un lugar donde vivir y tener sus aventuras, Tierra Prima es la Tierra en la que vivimos los lectores y un solo superhéroe: Superboy. Pero el uso y abuso de todas estas tierras al final le pasaron factura a la poderosa editorial.

El multiverso paso de ser una idea interesante a convertirse en una pesadilla de personajes saltando de tierra en tierra mediante artilugios súper avanzados de lo más imaginativo o mediante poderes místicos, algo estaba completamente claro: se había perdido el control. Esto no solo hizo que DC cayera en una crisis de control de sus superhéroes también en una crisis de ventas, ya que para el público esta idea no solo se volvió confusa sino también aburrida, parecía que los cartoonist no tenía ideas nuevas y debían recurrir al nuevo cliché que habían creado, fue por ello que en 1982 se empezó a desarrollar una idea para simplificar el Universo DC que iba a cumplir ya 50 años. De una serie de reuniones surgió en julio de 1985 un nuevo título: Crisis en Tierras Infinitas (*Crisis on Infinite Earths*) por Marv Wolfman y George Pérez, en la que una catástrofe multidimensional amenazaba con acabar con el multiverso y en la que finalmente, en enero de 1986, este acabo desapareciendo (*Crisis on Infinite Earths #10*) para ser recreado desde un Big Bang que generaría un único Universo (*Crisis on Infinite Earths #11*). El acontecimiento supuso una renovación total en que las Tierras 1, 2, 3, 4, S y X acabaron fusionadas en una única Tierra combinación de las anteriores y de sus personajes, salvando así no solo a los lectores también a DC que con este cambio comienza a tener una nueva época de bonanza y creatividad, DC sufre una “crisis” en el sentido de que el cambio es tan grande que no solo desapareció la idea de Multiverso, sino que además algunos personajes muy famosos como Supergirl y Flash murieron en la serie, desde entonces siempre se habla de los hechos Pre-Crisis y los hechos Post-Crisis.

Crisis fue aprovechada para redefinir a los personajes, actualizarlos, quitarles lastre acumulado durante años y hacerlos más reales, más humanos. Así surgieron las versiones Post-Crisis de Superman de la mano de John Byrne en 1986 (*The Man Of Steel #1*), Batman por Frank Miller y David Mazzucchelli en 1986 (*Batman #404*), en 1987 George Pérez redefine a la Wonder Woman devolviéndole su vieja gloria (*Wonder Woman #1*), después de sus múltiples versiones un “nuevo” Flash aparece en 1987 por Mike Baron y Jackson Guice (*Flash #1*) e incluso Keith Giffen, J.M.DeMatteis y Kevin Maguire traen de nueva cuenta La Liga de la Justicia con estos héroes que ya han encontrado un nuevo camino en el año de 1987 (*Justice League #1*). El nuevo universo unidimensional era coherente y moderno y los personajes dejaron de ser semidioses pasando a ser héroes que también tenían puntos débiles, una vida como personas normales con problemas cotidianos, héroes que sufrían y gozaban, los superhéroes ahora no solo tenían súper poderes ahora también tenían

sentimientos⁷². Las ciudades dejaron de ser utópicas, y empezaron a aparecer en ellas los problemas típicos de la sociedad de finales de los 80 y principios de los 90: drogas, gente sin hogar, contaminación, delincuencia, discriminación, política... problemas que muchas veces los superhéroes se han visto incapaces de resolver.

Una vez los personajes habían sido redefinidos y el nuevo universo actualizado, se decidió realizar de forma continuada "crossovers" entre títulos, los crossovers son personajes que aparecen en otras colecciones como si fueran artistas invitados. Pero no se limitaron a eso, también lanzaron cada cierto tiempo miniseries o maxi series en las que participaran varios personajes DC a la vez, esto para dar mayor cohesión al Universo DC. Las más conocidas o más famosas son: *Legends* miniserie 6 números más 22 crossovers, 1986. *Millenium* serie central de 9 números más crossovers en todas las colecciones, 1987. *Invasion* serie central de 3 números especiales y crossovers en todas las colecciones DC, 1988. *The War of Gods*, 4 números más crossovers en todas las colecciones, 1991. *Armageddon 2001* 2 números especiales mas todos los Anuales de las colecciones DC, 1991. En 1994 se decidió dar un segundo reajuste al Universo DC con *Zero Hour*, serie de 5 capítulos con crossovers en todas las colecciones.

Aunque en *Crisis* se había redefinido el Universo DC y fue el punto de partida para re-crear personajes, algunos de ellos, Hawkman por ejemplo, habían ido pasando por diferentes creadores que tenían diferentes puntos de vista para el personaje. En *Zero Hour* estas "inestabilidades" son las que causan un desastre en el que el mismo tiempo del universo va desapareciendo. Al final del conflicto surge un universo nuevo, similar al anterior, con cada una de las historias de los personajes ya establecidas. Es un nuevo punto de partida, un ajuste que la compañía ha realizado para encarar con éxito los próximos años. Y prueba de ello han sido las macro sagas que han surgido: *Underworld Unleashed* 3 números más crossovers en varias colecciones, 1995, y *DC Versus Marvel* 4 episodios más 12 números especiales. Esto produjo una especie de acuerdo para que ambas compañías encontraran una forma de producir más ganancias y dejar atrás el morbo de quien era la mejor empresa y responder la

⁷² No es que antes no los tuvieran, es solo que al ser supers no podían darse el lujo de demostrarlos.

pregunta eterna de los fans de los superhéroes: en un duelo cara a cara ¿Quién ganaría? ¿Los superhéroes DC o los superhéroes Marvel?

En la actualidad DC Comics ha abierto su mercado y se ha unido a la fiebre del cine de superhéroes, de los videojuegos, de los juguetes y hasta de la moda; invirtiendo no solo en películas también en series televisivas de sus superhéroes donde les da una nueva perspectiva y una vida propia, también se ha unido al mundo de los videojuegos en los cuales no solo tiene títulos de videojuegos de peleas sino tipo arcade y aventuras, el marketing de DC está en todo el mundo. El futuro de DC Comics es claro, es una empresa fuerte y bien definida, las crisis tanto de historias como económicas han quedado en el pasado, consolidada como una de las empresas representativas en el ámbito de superhéroes, Detective Comics siguió un sueño y nunca lo abandonó, al igual que su “competencia” Marvel Comics

Marvel Comics es una editorial estadounidense de comics, también conocida popularmente como "La casa de las ideas" por la creación de numerosos personajes emblemáticos del género de superhéroes. Algunos de sus comics más conocidos son Los 4 Fantásticos, Spider-Man, Daredevil, Capitán América, Los Vengadores, Iron Man, Hulk, Wolverine y los X-Men. Desde los años 60 la compañía constituye una de las mayores editoriales de este género. Localizada en Nueva York, fue fundada en el 387 de Park Avenue South, teniendo sus oficinas en la actualidad en el 40th East 10th Avenue.

Fue fundada por Martin Goodman en 1939, con un número constante de cambios de nombre y fracasos de lanzamiento. Originalmente fue conocida como Red Circle Comics, con el nombre de Atlas Comics comenzó a tener cierto auge pero con el nombre que se volvió más popular, antes de Marvel Comics, fue *Timely Comics* siendo su primera publicación importante el *Marvel Comics #1* en octubre de 1939, ésta publicación fue por la cual recibe su nombre actual (Marvel Comics, 2015). En esta publicación aparecía por primera vez un superhéroe Marvel: la primera Antorcha Humana⁷³ y Namor, el hombre submarino. Ambos personajes se convirtieron en grandes éxitos para la compañía protagonizando casi instantáneamente sus propias series. Otro superhéroe popular creado en esas fechas era el

⁷³ Se le denomina como la primera Antorcha Humana ya que años después dejaría de ser un héroe solitario y se uniría a la primera familia de superhéroes: Los 4 Fantásticos

personaje patriótico Capitán América. Durante los años 50, la compañía, como toda la industria del comic americana, decayó fuertemente a consecuencia del final de la Segunda Guerra Mundial. En 1957 Atlas Comics casi cerró sus puertas debido a la bancarrota de su distribuidora. Durante este tiempo la compañía se llamaba y publicaba historias de monstruos con una ligera ambientación de ciencia ficción (Marvel Comics, 2015).

A principios de los 60 la compañía intentó retornar al género de superhéroes que había sido revitalizado con gran éxito por su rival DC Comics unos años antes. Stan Lee y Jack Kirby crearon entonces a la primera familia de superhéroes: The Fantastic Four inspirándose en los éxitos de DC Comics y en las historias de monstruos que Atlas publicaba. Este comic fue un éxito absoluto revitalizando la compañía que comenzó una larga lista de títulos, el más popular de ellos fue sin duda "The Amazing Spider-Man" creado por Stan Lee y Steve Ditko. Pero en los 70 el mercado del comic volvió a entrar en recesión. La compañía se adaptó publicando nuevos títulos en géneros como el horror o la brujería. Marvel intentó adquirir DC pero la compra no fructificó debido a que DC quería conservar los derechos de sus personajes más populares Superman y Batman. A finales de los 70 el equipo creativo formado por el guionista Chris Claremont y el artista John Byrne relanzó uno de los antiguos títulos de Marvel, X-Men constituyendo el mayor éxito de la compañía durante esta época.

Llegamos a los años 80 y el editor jefe de Marvel era Jim Shooter quien supo manejar y resolver muchos de los errores en los procedimientos de la compañía, dando una visión de renacimiento creativo en la empresa. Este renacimiento incluyó institucionalizar los derechos de los creadores, comenzando con la imprenta Epic para los materiales dueño-creador en el año 1982, esto provocó también que se lanzara una nueva línea de marcas⁷⁴ nombradas Nuevo Universo, para conmemorar el 25º aniversario de Marvel, en 1986. Shooter fue responsable de la introducción de nuevos y amplios crossover como *Contest of Champions* y *Secret Wars*. En 1981 Marvel adquirió el estudio de animación: DePatie-Freleng Enterprises⁷⁵ bajo la dirección del animador Friz Freleng y su socio David H. DePatie, este hecho tuvo una consecuencia muy buena ya que fue en esa época donde la compañía fue

⁷⁴ Aunque esto no fue productivo ya que no dio los resultados que se esperaban.

⁷⁵ Responsable de la creación de dos caricaturas emblemáticas y muy famosas: los Looney Tunes y la Pantera Rosa.

renombrada como Marvel Productions Ltd. y comenzó a producir series de animación para la televisión como G.I. Joe, Transformers y los Muppet Babies. Todo era bonanza en el nuevo Marvel y ahora era una empresa en la cual valía la pena invertir, así que en 1986 fue vendida a New World Entertainment, que en tan sólo tres años la volvió a vender a MacAndrews and Forbes cuyo dueño era el también ejecutivo de Revlon, Ronald Perelman (Marvel Comics, 2015). Perelman colocó a la compañía en el mercado de valores de Nueva York y propició un gran incremento del número de títulos de la compañía. Como parte del proceso, Marvel Productions vendió su catálogo televisivo a Saban Entertainment, así, Marvel Comics estaba en los cuernos de la luna y con el cuerno de la abundancia a su favor. Para la década de los 90, obtuvo importantes beneficios ya que todo el género del comic de superhéroes se encontraba en auge tanto en Estados Unidos como en Europa. Sin embargo Perelman fue acusado de malversación y durante mucho tiempo la compañía estuvo en diferentes litigios con varios cambios de propietarios y luchas internas. Finalmente Isaac Pellmutter y Avi Arad se hicieron con el control de la compañía. Artísticamente esta época estuvo caracterizada por las numerosas series y crossovers, líneas argumentales alternativas y lanzamientos de miniseries con éxito diverso. Marvel se consolidaba como una compañía fuerte no solo en el ámbito de los comics, sino del entretenimiento en general.

Con la llegada del nuevo milenio, Marvel Comics escapó de la bancarrota y de nuevo comenzó a diversificar sus ofertas. En el 2001, Marvel dejó definitivamente el Comics Code y estableció su propio Sistema de Escalas Marvel, esto es que no hubo necesidad de una regulación externa ya que Marvel se ponía sus propios límites y comenzaba a clasificar sus títulos de acuerdo a las edades de sus consumidores. El primer título de esta nueva era fue X-Force #119, esto trajo consigo nuevos formatos de impresión, tales como MAX que es una línea dedicada para los lectores maduros, Marvel Age la cual está desarrollada para audiencias más jóvenes, el altamente exitoso formato de Ultimate Marvel el cual permitió a Marvel revitalizar a sus títulos con más ventas mediante la renovación de sus mayores héroes y villanos para que fueran accesibles a una nueva generación de lectores. El universo Ultimate se desarrolla en un universo que es paralelo al universo donde se desarrolla la "continuidad normal" de Marvel, permitiendo a los guionistas y dibujantes libertad para redefinir historias y personajes de manera que todos estos cambios no afecten a la continuidad establecida. Llegando al año 2006, Marvel creó un crossover, tal vez el más importante de

todos, llamado *Civil War*, el argumento principal en la historia de la Guerra Civil es que un grupo de superhéroes y agentes del gobierno pretenden establecer en el universo Marvel un registro de superhéroes esto como consecuencia de diversos acontecimientos en las Sagas de los superhéroes más representativos, provocando una crisis, una catarsis y un cisma político, social y ético entre los superhéroes del universo Marvel, marcando así un cambio radical en la forma en la que todos los personajes se movían, logrando que el rebelde se uniera al gobierno y que el que estaba en el gobierno se aleje de él por sus artimañas. El nuevo milenio no solo trajo una época de bonanza más grande que las anteriores, trajo también el querer innovar en el cine y entrar a la era de la tecnología, todo esto para hacer un mercado aún más grande y poderoso. Aunque volverse el más poderoso parecía utópico, Marvel Comics recibe una propuesta jugosa que no podía rechazar, ya que si quería ser un referente en el mercado del entretenimiento y elevar sus ganancias a más allá de las nubes, debía “aliarse” con una de las empresas más poderosas del mundo. Así el 31 de agosto del 2009, The Walt Disney Company compró por 4000 millones de dólares la editorial Marvel y la marca Marvel Entertainment, y sus más de 5000 personajes creados a lo largo de la editorial. El máximo responsable ejecutivo de Disney, Robert Iger, anunciaba que daría lugar a expansiones de Marvel y que veían una gran oportunidad para crecimiento de la franquicia a largo plazo... y lo logró.

Marvel Comics permanece como una de las editoriales fundamentales del mercado del comic mundial. La compañía adquiere enorme fuerza fuera de los círculos al que inicialmente estaba dirigido, que era el de los comics, mediante las adaptaciones al cine y televisión de personajes populares, como X-Men, Spider Man, Captain America, The Avengers, Daredevil, Iron Man, Los 4 Fantásticos, entre otros personajes. El poder de Marvel Entertainment es tan grande, haciendo que sus películas o la gran mayoría de ellas, se vuelvan no sólo éxitos de taquilla si no de mercadotecnia, con la estrategia de sacarle el mayor provecho a sus historias, por ejemplo (y hablando del cine) si la película de un superhéroe icónico es rentable y da para más, se hace, principalmente, una trilogía donde se abarquen las sagas más memorables. O incluso si la historia era rentable pero por diferentes razones ya no pudo llevarse a cabo, se hace un remake del filme desde otra perspectiva y vuelve a cobrar fama. Igualmente podemos hablar de los videojuegos donde Marvel ha estado presente en muchas ocasiones,

desde juegos de pelea hasta juegos arcade y plataformas especiales para que la experiencia de ser un superhéroe sea más real. De esta manera se ha podido captar una gran afluencia de nuevos lectores que no habían leído comics anteriormente pero si estaban familiarizados con los personajes a través de las películas, las series de televisión o los videojuegos. No hay duda alguna, Marvel Comics es una empresa poderosa la cual sabe cómo moverse en el mercado y no solo satisfacer sus necesidades sino también las de sus clientes.

Hay diferencias y similitudes entre DC Comics y Marvel Comics, ambas han tenido épocas de crisis no solo económica sino también de historias, han tenido épocas de bonanza donde alcanzar la fama es fácil y épocas donde han tenido que invertir o ampliar su oferta para poder entrar en un nuevo mercado que crece a pasos agigantados y que no permiten que las empresas se rezaguen. Éstas dos compañías han entendido muy bien cuál es su mercado y el rol que deben jugar, y eso es precisamente lo que las hace dos de las mejores compañías de comics en el mundo, ya que en su afán de reinventarse y dar calidad a sus productos crean “universos” increíbles que los fans agradecen.

A lo largo de este capítulo hemos visto como se manejan los comics dentro del “mundo real” en el cual están inmersos. Bien ahora nos queda hablar de los héroes, villanos y demás personajes que hacen que nuestra historia favorita sea posible. Pasemos al siguiente capítulo donde por fin conoceremos a fondo a los seres más importante del comic: sus personajes, sean héroes o villanos.

CAPÍTULO 4. ENTRE EL BIEN Y EL MAL: LOS PERSONAJES DE LOS COMICS.

O mueres como un héroe, o vives lo suficiente como para convertirte en el villano.

HARVEY DENT.

Un gran poder conlleva una gran responsabilidad.

BEN PARKER.

Los personajes principales de los comics siempre estarán etiquetados o encasillados en estos grupos: los Héroes y los Villanos⁷⁶, son creados bajo las categorías bien y mal, con esto podemos decir que existe un arquetipo de lo que debe ser un héroe y un villano. Los chicos buenos de la historia, aquellos cuya moral es tan grande que en su vida se prestarían a algo malo, ellos representan todo lo que significa ser una persona buena, con un sentido de justicia que los lleva a hacer solo buenas acciones en pro de los seres humanos, ellos nacieron para servir al bien, su buen corazón no les permitiría traicionar sus ideales para servir al bando contrario: el mal. Los malos de la historia se identifican fácilmente, no solo por las características físicas que muchas veces se les suele poner⁷⁷, también por sus malas intenciones, ya sea por un pasado tormentoso o por simple ambición, quiere adueñarse del mundo, pero con el tiempo el malo puede ser un ser con ideas diferentes o uno que propone cambios radicales. El malo es aquel ser que atenta contra el bienestar del mundo, va contra el héroe que no puede permitir que el villano se salga con la suya. La eterna lucha del bien contra el mal que vuelve a los personajes némesis, enemigos a morir solo por defender lo que ellos creen es lo correcto. Pero también existen personajes que no están ni de un lado ni del otro, se mueven entre ambos bandos y no necesariamente deben quedarse en uno, personajes que juegan con el bien y el mal, que disfrutan de los beneficios y pagan las consecuencias de esos actos.

⁷⁶ Con su variante de superhéroe y supervillano.

⁷⁷ Por ejemplo su escasa belleza

Por esa razón, algunos estudiosos opinan que en cierto modo se está construyendo algo parecido a una mitología moderna, un nuevo panteón de héroes y un nuevo destierro de malvados, en este capítulo exploraremos a fondo a todos estos personajes, a los seres que hacen posibles nuestras historias, la razón por la que un comic se vuelva famoso o no. En este capítulo haré un análisis de los personajes implicados en el comic, principalmente de los superhéroes.

4.1 Un gran poder conlleva una gran responsabilidad: los héroes.

¿Por qué necesitamos a los superhéroes? Hace años, muchísimos diría yo, los hombres creían en dioses que tenían diferentes poderes y los ayudaban según las circunstancias, creían también que los dioses podían dar poderes especiales a ciertos humanos para convertirlos en héroes. En nuestros tiempos muy pocos creen en dioses y héroes, pero nos gusta tener a alguien a quien admirar, por eso, los que hacen comics se inspiraron en ellos y crearon una nueva generación de hombres y mujeres poderosos: los superhéroes.

Cuando hombres, mujeres y criaturas malignas amenazan a gente inocente, al mundo o incluso a una galaxia entera, se requiere de un superhéroe para detenerlo, los superhéroes se dan en todas formas y tamaños y tienen poderes asombrosos, ellos no tienen tiempo que perder y arriesgan sus vidas para derrotar a supervillanos malignos, sin embargo, hasta los poderes de un superhéroe tienen sus límites, cuando tiene la suerte en contra, un héroe quizá no resulte suficiente, entonces tienen que tragarse su orgullo y unir fuerzas por la justicia. Los superhéroes ya sea que hayan adquirido sus poderes en un accidente, entrenamiento o por un mero capricho de la naturaleza, la cualidad única que comparten todos los superhéroes es la necesidad de defender lo que es justo.

Hasta aquí he mencionado la palabra superhéroe y la palabra héroe, cualquiera diría que son lo mismo, pero no; en el mundo del comic superhéroes y héroes tienen una diferencia muy marcada y creo que es necesario explicarla: a pesar de que luchan por la misma causa justa, son los buenos de la historia y representan lo bueno del ser humano, los superhéroes, también llamados supers, tienen poderes extraordinarios y súper naturales, los héroes no, ellos son personas comunes que no poseen súper poderes, ellos necesitan de armas, tecnología o un

buen entrenamiento o equipamiento para hacerle frente a los malos⁷⁸. Si el superhéroe exige del consumidor que crea realmente en sus facultades fantásticas los héroes solo exigen que crea que pueden efectuar desplazamientos vertiginosos a través del espacio con una cuerda u otro objeto; los superhéroes con sus facultades extraordinarias consiguen convertir el espacio en un valor fantástico, los héroes respetan el espacio al limitarse a sublimar las posibilidades, elevadas al máximo, de un atleta increíble. Contrariamente a los superhéroes, cuyos súper poderes se justifican por el hecho de provenir de algún planeta exterior o diversas causas, el héroe se limita a ser un vengador cuya fuerza necesita ser justificada por medios dramáticos más o menos realistas. Pero para no complicar de más este trabajo, me referiré a ellos de las dos formas.

El género superheroico nace en Estados Unidos justo al final de la Gran Depresión y justo antes de que el país se involucrara en la Segunda Guerra Mundial, precisamente en el momento cuando más se necesitaba un modelo de orden, cohesión y optimismo social. Si bien sus antecedentes se remontan a los héroes Gilgamesh, Hércules, Sansón entre otros que eran dioses, semidioses y hombres fuertes de las mitologías clásicas, así como a precursores más modernos y directos como Tarzán, El Zorro, Doc Savage, Flash Gordon, The Shadow y otros protagonistas de la literatura popular, todos los estudiosos del comic consideran que el primer superhéroe en sentido estricto es Superman. Esto se debe a que fue el primer personaje en reunir las características clásicas y esenciales del, por entonces novedoso, arquetipo: una misión nítidamente definida y generalmente derivada de su particular origen, unos poderes extraordinarios y a menudo sobrehumanos, y una identidad habitualmente conformada por un nombre (Ponce-Cordero, 2010). Pero antes de hablar de Superman y demás superhéroes vamos a conocer como comienza a surgir la idea de tener héroes de ficción.

Para hablar de una mitología verdaderamente importante del comic es necesario remitirse a Estados Unidos y a distintas épocas, comencemos con los años treinta, esta mitología nueva e incipiente habrá de sufrir una profunda revolución de carácter expresivo, de la cual depende por entero el futuro del comic hablamos de los superhéroes de la Gran Depresión.

⁷⁸ Los héroes a diferencia de los superhéroes precisan de accesorios que posibiliten sus acciones y los superhéroes los rechazan o no los utilizan puesto que sus súper poderes le permiten prescindir de toda complicidad con lo real.

Los superhombres de la Era de la Depresión no deformaron esta realidad, sino que fueron más lejos que ella misma, en un eterno retorno a las frustraciones propias de un titanismo no alcanzado plenamente. Cuando en 1914 la clase media dio los primeros pasos para una afirmación de su supremacía absoluta, la creación de la agencia King Features Syndicate⁷⁹ convierte el comic en industria, lo lanza a una difusión internacional que llegara a adquirir dimensiones gigantescas.

Nadie exigirá más de sus héroes que la clase que los ha creado pero al mismo tiempo y por instinto de conservación accederá a suprimirlos cuando hayan dejado de ser útiles a sus intereses. Desde la necesidad de evasión propia de la depresión hasta la propaganda anticomunista propia del macartismo, pasando por una mistificación de los ideales de la democracia de Roosevelt, los comics se harán llamar portadores de los intereses de la clase media y reflejarán claramente los valores dominantes en el gran juego nacional (Moix, 2007).

En Estados Unidos durante la gran depresión, la evasión tuvo en el terreno del comic, sus héroes favoritos que favorecerían una campaña destinada a los jóvenes de la posguerra. Superhéroes que forjaron una era dorada del comic, ahora convertidos en clásicos. Estos años verían la aparición de los primeros comic books: *Famous Funnies* en 1934 y *Detective Comics* en 1937 siendo éste el primero que lo hacía en su formato moderno, pero habían de quedar sobre todo, como los creadores de los héroes más importantes de la nueva “mitología”. Dos de ellos, *Buck Rogers*, primer comic de ciencia ficción y el célebre *Tarzan* de Harold Foster, habían aparecido en 1929, pero tanto por su espíritu como por lo que representan de innovación estética pertenecen de lleno a la serie de títulos importantes típicos de los años treinta (Moix, 2007).

En los comics que se publicaron desde el crac de Wall Street hasta la intervención de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, es curioso notar que la figura de los superhéroes aún no tiene un gran auge, comienzan a aparecer pero su importancia y protagonismo aun no son tan grandes como después lo serán; quien aparece en estos comic son los héroes interpretados por hombres comunes:

⁷⁹ King Features Syndicate es una agencia de prensa estadounidense propiedad de la Corporación Hearst que en la actualidad distribuye alrededor de 150 tiras de prensa, columnas periodísticas, y pasatiempos a miles de periódicos de todo el mundo.

Dick Tracy de Chester Gould (1931)

Flash Gordon de Alex Raymond y *Terry and the Pirates* de Milton Caniff (1933)

Mandrake de Lee Falk y Phil Davis, *Li'l Abner* de Al Capp, *Brick Bradford* de William Ritt y Clarence Gray y *The Lone Ranger* de Charles Flandes (1934)

The Phantom de Lee Falk y Ray Moore (1936)

Príncipe Valiente de Harold Foster (1937)

Superman de Jerry Siegel y Joe Shuter (1938)

Charlie Chan de Alfred Andriola, *Batman* de Bob Kane (1939)

Captain America de Joe Simons y Jack Kirby (1940)

Estos no fueron sólo los que se publicaron también fueron *The Flash*, *The Submariner*, *The Hawkman*, *The Green Lantern*, por mencionar a algunos.

La aparición de todos estos héroes y más, entre los cuales predominan los de carácter súper, corresponde no solo a las necesidades evasivas del momento, sino que también se debe a que a partir de 1940 se recurre a ellos para levantar la moral de las tropas que luchan en Europa y en el Pacífico. La sublimación del americano promedio alcanza su punto culminante en todos esos héroes cuya doble vida suele significar no solo lo que el lector desearía ser, sino, desde el comienzo de la guerra, lo que debía ser. Las posibilidades de captación popular en una exaltación de las virtudes humanas, se acoge a las leyes de la herencia, instauro el culto a la tradición familiar y prefiere tener los pies bien asentados en el suelo.

El predominio del “titanismo” propio de los años cuarenta, la tendencia magnificadora de las virtudes humanas en su estado puro y las pretensiones de los héroes, colaboraron con una necesidad glorificadora. Los héroes siempre hacen un juramento en el que se compromete a dedicar su vida a luchar contra el imperio del crimen.

Situar el comic dentro de una mitología típica de nuestra época, sin insistir en el concepto de mito moderno, ha adoptado casi siempre la actitud conservadora de presentar una imagen eterna de los personajes, no sólo en lo que a sus características dramáticas se refiere, sino

especialmente a sus aspectos narrativos. El lector exige una progresión vital que muestre cierto parecido con la suya propia, sin duda porque debe de resultar muy incómodo envejecer treinta años y comprobar que el personaje que uno adoraba cuando era niño continua tal cual, favorecido por alguna misteriosa fuente de la juventud.

El héroe progresa sobre el consumidor mediante un proceso de admiración por parte del comic, la mitificación queda establecida en cuanto el espectador, el lector o el televidente admiten en el personaje unas características de ser superior y por ende unas aventuras en las cuales se exige un titanismo máximo, representa no tanto lo que el consumidor hubiera deseado ser, sino cómo hubiera deseado ser o parecer. Pero muchas veces nos encontramos con superhéroes que no tienen nada de súper, los casos más emblemáticos son Batman o Iron Man, hombres ricos y poderosos, de alguna forma famosos pero carecen de súper poderes aunque esto no les impida no ser “normales” pues poseen inteligencia elevada o mayor que la del promedio, fuerza, reflejos y resistencia a base de entrenamientos duros, y desde luego su verdadero poder que radica en sus recursos económicos y tecnológicos, los cuales distan de ser comunes y corrientes, pero estos dos personajes dan una lección: los hombres comunes que se vuelven supers porque tienen la capacidad de comprar súper poderes. Pero no nos desviemos tanto, volvamos pues a los primeros superhéroes y hablemos del personaje que comenzó todo.

En 1933, en el auge de los comic books, Jerry Siegel y Joe Shuster crean a un personaje que, sin intenciones políticas de ningún tipo, consigue un enorme éxito precisamente por simbolizar esa grandeza que la vida americana ha perdido, ese ideal al cual aferrarse. Es el defensor de los oprimidos, lucha por “la paz, la justicia y el modo de vida americano”⁸⁰. A pesar de no ser tan explícito como este lema en sus orígenes, Superman se convierte en un fenómeno inmediato.

The reign of the Superman es el título de una historia aparecida en el número 3 del fanzine Science Fiction firmada por los dos autores. En ella, un hombre recibe poderes sobrehumanos gracias a los experimentos de un científico loco. La idea del superhombre gusta tanto a sus creadores que modifican el diseño, el origen y las motivaciones del personaje, basándose en

⁸⁰ La película que harían muchos años después pone más énfasis en estas características confirmándolas más que en los comics.

el Tarzan de Foster, la novela Gladiator de Philip Wylie, John Carter of Mars de Edgar Rice Borroughs y la doble identidad del Zorro y Don Diego. Con el personaje definitivo en mano, deciden ir de editorial en editorial intentando venderlo. Después de muchas negativas y al cabo de cinco años, los dos amigos hacen ver al editor Vin Sullivan de National Allied el potencial del personaje y por fin consiguen el sí. Su superhombre verá la luz en una nueva publicación cuyo primer número aparecerá en Junio de 1938: Action Comics. Y con ella, llega el comienzo de una nueva era para el mundo del comic: la Edad de Oro. El primer superhéroe de la Historia, Superman, ha nacido.

Mientras en Timely Comics buscan encontrar a un superhéroe que tenga el mismo éxito, o si es posible más, que el de Superman, por esa razón la Antorcha Humana y Namor el Hombre Submarino ven la luz en el Marvel Comics 1, en 1939. Marvel Comics 1 supone una sorpresa para Martin Goodman, editor de Timely Comics. Este número, el primero publicado por la editorial, vende en dos ediciones separadas por un mes, octubre y noviembre, 80 000 y 800 000 ejemplares respectivamente, convirtiendo a la Antorcha Humana y a Namor en los personajes más populares y los buques insignia de la editorial Timely durante la Edad de Oro, junto a un tercero aún por venir...

A finales de 1940, un año antes del bombardeo en Pearl Harbor, Martin Goodman reúne para su editorial Timely Comics a dos creadores que ya habían colaborado en el origen del Capitán Marvel para Fawcett Comics encargándoles la creación de otro superhéroe que venda tanto como la Antorcha o Namor. Joe Simon y Jack Kirby crean al tercer superhéroe que se convertirá en un símbolo de Timely, con un éxito que continuará vigente, al igual que el de Batman, Superman y Wonder Woman⁸¹, incluso sesenta años después. Su primera hazaña consiste en golpear a Hitler en la portada de su primer número volviéndolo un icono nacional. Este héroe es el Capitán América⁸².

Vayamos a los Estados Unidos de la década de 1940, ésta nación se mantiene “al margen” del conflicto armado que ocurre en Europa, ya que aún se está recuperando de la crisis económica que sufrió hace unos años y evita meterse en un conflicto que no le afecta directamente. Pero Estados Unidos no es tonto por lo que se prepara para un posible ataque

⁸¹ Héroes de la competencia.

⁸² Apodado en ocasiones como “El centinela de la libertad”

de las fuerzas nazis y de Asia. Estados Unidos sigue siendo el país de la libertad, y eso debe quedar claro al mostrar su postura en los relatos de ficción. Es por eso que los superhéroes, ese género tan de moda y que está causando sensación, empiezan a encontrarse con villanos alemanes y japoneses a los que combatir por la paz de América, principalmente.

El Capitán América hace su aparición con el *Captain America Comics 1* en diciembre de 1940 (aunque en la portada se vea la fecha marzo de 1941). El comic consta de 45 páginas con cuatro historias centradas en el Capitán. En este número se presenta el origen del Capitán América, a Bucky Barnes, compañero adolescente del Cap durante gran parte de su etapa de la Edad de Oro, y a Red Skull, el gran enemigo del capitán quien, para sorpresa de nadie, es un alto mando de las fuerzas militares nazis. En las cuatro historias hace frente a algún espía o amenaza nazi, sin intención de ocultar el carácter propagandístico del personaje, que asoma desde la misma portada: una impactante ilustración en la que el Capitán pega un puñetazo a Adolf Hitler en la mandíbula, mientras militares nazis disparan al superhéroe, en lo que parece ser una base secreta donde los nazis maquinan contra Estados Unidos. Curiosamente, Hitler no aparece en el interior del comic, ni mucho menos se enfrenta cara a cara con el Capitán América, por lo que la imagen adquiere un tinte simbólico: el Capitán representa a “América” o mejor dicho a Estados Unidos de América, la democracia y la libertad; derrotando a Hitler, cabeza visible de la Alemania nazi, del fascismo y, en definitiva, de la opresión. El triunfo de América contra los enemigos nazis, y por extensión, sus enemigos; todo esto un año antes de que los Estados Unidos se involucren en la guerra, tras el bombardeo de los japoneses en Pearl Harbor, en diciembre de 1941. El primer número de *Captain America Comics* vende nada más y nada menos que un millón de copias, convirtiéndose en un personaje famoso dentro de los comic books y el superhéroe patriótico más representativo.

Cuando la guerra se termina ocurre un bajón progresivo en las ventas de los comics de superhéroes pues ya no hay que mandar una propaganda militarista, y por si esto no fuera poco, varios personajes comienzan a tener pleitos legales entre sus creadores o entre las editoriales por lo que el género entrará en una etapa tipo “stand by”, es decir, que se siguen publicando pero las historias son más relajadas y ya no tienen tanta acción contra los enemigos de la nación. Pero los superhéroes a pesar de todas estas dificultades viven

tranquilos. Algunos tienen la desgracia de ser cancelados pero los principales superhéroes aun gozan de su popularidad. Pero eso no será eterno.

Estamos a principios de los 50 y pocos son los superhéroes que no han caído, acaso ¿Ha pasado la moda de los súper hombres disfrazados? Muchas editoriales así lo demuestran, al dejar la publicación de comics de superhéroes por historias de otros géneros, como de monstruos o el western. El último en caer de Timely Comics es el Capitán América, personaje que, sin saber a quién enfrentarse, ve su revista cancelada en *Captain America Comics #75* en febrero de 1950. Volverá para protagonizar dos o tres número más, pero pronto dormirá el sueño de los justos. Es entonces cuando Timely Comics cambia su nombre por Atlas Comics y empieza a adoptar géneros nuevos según dicten las modas, modas impulsadas por la editorial EC Comics que empieza a despuntar con relatos de terror o de ciencia-ficción.

Los editores no dejan de preguntarse el porqué de este cambio de gustos. Probablemente debido a que las historias superheroicas recuerdan el sabor amargo de la guerra, y los lectores o bien buscan evadirse con historias sin contenido social, o buscan dichos contenidos en historias de tono humorístico y crítico. Probablemente, también, a que un nuevo medio de entretenimiento empezaba a comerse a los comics en general: la televisión. No obstante, el golpe más duro sería el que diera Fredric Wertham y su campaña contra los comics, la publicación de su libro “La seducción del inocente” y la consecuencia que tuvo que fue la creación del Comics Code⁸³. La Edad de Oro había terminado pero los comics a pesar de todas estas dificultades no terminarían, ellos habían llegado para jamás irse, solo tenían que esperar una segunda oportunidad. Esperar a que les llegara un segundo aire, una nueva etapa conocida como la Edad de Plata.

La Edad de Plata, dominada por la autocensura, trajo consigo la domesticación absoluta del género superheroico y la infantilización de sus tramas. Con todo, hacia finales de los años cincuenta los superhéroes de DC fue capaz de soportar capear el temporal y estimular nuevamente las ventas mediante la reelaboración de sus principales personajes y la creación de algunos nuevos, como el Detective Marciano. Es más, las versiones aún hoy más

⁸³ Como lo vimos en el capítulo anterior.

ampliamente conocidas de figuras tan icónicas como Flash,Linterna Verde o la Mujer Maravilla surgen en este período, sustituyendo a sus contrapartes de la era dorada.

La Edad de Plata resultará más trascendental en el caso de la compañía Marvel, pues mientras DC tenía esta ola de renovar el éxito comercial del género reinventando y actualizando a sus personajes, Marvel lanzará nuevos héroes y antihéroes sin descanso, significando que el mundo comenzaba a complicarse en las páginas de las historietas.

La Era de Plata comienza en octubre de 1956 con las historias de Flash, en el *Showcase #4*, cuyo recibimiento no es espectacular pero sí aumenta suficientemente las ventas para que las aventuras de este nuevo Flash continúen y se vuelvan cada vez más populares. Tres años después deciden repetir el experimento, esta vez con el regreso de Green Lantern en *Showcase #22* en octubre de 1959, también con identidad nueva y rediseño, guionizado y dibujado por John Broome y Gil Kane. A éste le suceden más personajes rescatados o con nueva imagen, como Hawkman (*The Brave and the Bold #34*, 1961) o The Atom (*Showcase #34*, 1961). Pero la confirmación de esta nueva era del comic book de superhéroes llega con el nacimiento de la Liga de la Justicia de América (Justice League of America) en *The Brave and the Bold #28*, en marzo de 1960, supergrupo que recoge la antorcha que había dejado la Sociedad de la Justicia, formado por Batman, Superman, Flash, Aquaman, Green Lantern, Wonder Woman y el Detective Marciano. Mientras este número hace aumentar espectacularmente las ventas, Batman, Superman y Wonder Woman empiezan a recuperar su espíritu anterior y vuelve a ser tomados en serio, en una maniobra que, en el caso del Señor de la Noche, es conocida como “New Look”. Batman recupera su condición de solitario, algunas veces acompañado de Robin, en aventuras detectivescas, y con un rediseño de su traje que pasa por una capucha más estilizada y un óvalo amarillo con un murciélago en el pecho. Superman y Wonder Woman, al mismo tiempo, empiezan a enfrentarse con villanos cada vez menos ridículos. Este nuevo look deja atrás las aventuras infantiles que les había impuesto el Comics Code.

Hasta ahora, todos los grupos de superhéroes han sido formaciones de héroes populares aparecidos en otras colecciones y de una sola compañía por lo que la competencia decide hacer su jugada. Vistos los personajes de los que dispone actualmente la editorial Atlas, decide crear unos nuevos para formar un grupo que pueda competir con la Liga de la Justicia,

pero ¿Qué tal si no fuera un grupo? ¿Qué tal si es una familia? Después de analizar esta propuesta se dispone a romper los arquetipos superheroicos y musculados establecidos de todos los héroes hasta el momento: Superman es casi invencible, Batman es multimillonario y nunca se ha quejado de dinero, a ambos pocas veces se les ve dudar y no tienen los problemas que tienen las personas normales, entre tanta aventura de ficción a los guionistas se les olvida que parezcan humanos. A todos los guionistas menos a Stan Lee...

Los superhéroes de Stan Lee serán diferentes, así nace la máxima de “superhéroes con súper problemas”, esto es que se peleen entre ellos, como toda familia, que tengan debilidades y miedos, que tengan problemas monetarios, que su condición de superhéroes afecte a su vida social, que no tengan que ser estrictamente guapos, que sean, en pocas palabras, más humanos. Stan Lee habla con Jack Kirby⁸⁴, juntos se ponen a crear nuevas ideas, y de ellas nacen cuatro personajes: Reed Richards quien será el jefe, un tipo con una capacidad intelectual fuera de lo normal, que además es capaz de estirarse, también será el más decidido del grupo, aunque en muchas ocasiones se verá desbordado por la situación con el nombre clave de Mr. Fantastic. Lo acompañará una bella mujer que además será su prometida, Sue Storm una chica capaz de volverse invisible y crear campos de energía que serán de utilidad para atrapar a los villanos en turno, su nombre es Invisible Woman. Johnny Storm, el hermano de Sue, estará en plena adolescencia y será el más impulsivo y conflictivo dentro del grupo, tomará sus poderes y su nombre de un mito de la Edad de Oro: the Human Torch. Por último, Ben Grimm un gran piloto que es también el mejor amigo de Reed Richards, él se convertirá en un monstruo de piedra inusualmente feo, lo cual le proporcionará una súper fuerza que él cambiaría gustoso por recuperar su humanidad, será The Thing. Resuelto el asunto de tener a los cuatro protagonistas ahora ¿De dónde sacarán sus poderes? En plena época donde se tiene que demostrar superioridad en el tema de la tecnología es obvio que sus poderes los obtendrán de un accidente espacial ocurrido gracias a que con las prisas de la carrera espacial, no se pararán a proteger el interior de la nave en la que partirán a la conquista del espacio, y atravesarán un campo de rayos cósmicos que les dará a todos ellos su poder. Sólo queda resolver el nombre de esta familia, al ser cuatro personas con poderes fuera de lo común que tal si decidimos llamarlos The Fantastic Four. Y es así como Los Cuatro

⁸⁴ El mito que durante los años 40 dibujó al Capitán América, en alguna ocasión con el propio Lee

Fantásticos llegan a las tiendas en noviembre de 1961 en la colección de su mismo nombre *The Fantastic Four 1* y se convierte en un éxito inmediato. El presentar a un grupo de superhéroes que más que un grupo son una familia les garantiza el éxito ya que el público no ve a seres inalcanzables, ahora ve a seres poderosos que pueden ser iguales a nosotros, que tienen una humanidad y no una divinidad, personas que deben aprender a lidiar con estos nuevos poderes que ellos no pidieron. La era de los superhéroes con sentimientos ha llegado.

En *Amazing Fantasy #15*⁸⁵, agosto de 1962, debuta el superhéroe que se convertirá en símbolo de toda la editorial: The Amazing Spider-Man debuta con un relato de once páginas en el que se presenta al protagonista, a todos los personajes principales, el origen del héroe y aún les queda tiempo para acabar el relato con moraleja. Peter Parker es un joven tímido que vive en una pequeña ciudad norteamericana, que más tarde pasará a ser Queens, un barrio de Nueva York⁸⁶, con sus tíos Ben Parker y May Parker. En las primeras páginas se demuestra que es un buen estudiante, que no es especialmente popular entre los chicos de su instituto y que los únicos que le animan y dan fuerzas son sus tíos y sus profesores. Así que, cuando pregunta a sus compañeros de clase si quieren ir a ver una exposición sobre radiactividad, nadie le hace caso y asiste solo. Allí, sin que nadie se dé cuenta, una pequeña araña atraviesa un rayo de radiactividad, y antes de morir pica a Peter en la mano, éste sale de la exposición por el mareo que le ha producido la picadura, y no tarda en descubrir sus poderes: cuando un coche está a punto de atropellarlo, se le activa una especie de sexto sentido que le avisa del peligro y salta hacia la pared más cercana, adhiriéndose a ella, sigue explorando y al llegar al techo, arruga una chimenea de acero como si fuera de papel, eufórico decide probar sus nuevos poderes para ganar dinero. Primero retando a un campeón de lucha libre, con un disfraz provisional para que no le reconozcan consistente en una “mascara de tela” para la cabeza. Un productor de televisión le contrata para su show, y así es como Peter Parker se fabrica un traje e inventa, gracias a su genio científico, unos lanza-redes, con los que ya está listo para debutar en televisión como Spider-Man, así va ganando popularidad, y un día, al salir del estudio, se cruza con un delincuente al que deja escapar, puesto que no es su problema pero una semana después vuelve a su casa y descubre que alguien ha asesinado a su tío. Deseoso de venganza, sale en busca del hombre que ha matado a su tío, refugiado en

⁸⁵ En esta ocasión el adjetivo Adult desaparece pues el protagonista es un joven.

⁸⁶ Ciudad donde residen todos, o casi todos, los superhéroes de Marvel

un almacén a oscuras, y allí lo derrota, cuando se fija bien en él, descubre que se trata del tipo que dejó escapar en los estudios de televisión. Spider-Man entrega el delincuente a la policía y se aleja con lágrimas en los ojos, una vez ha aprendido una amarga lección: que un gran poder conlleva una gran responsabilidad. Y así es como debería haber acabado la historia de Spider-Man, si no fuera porque entonces, llegan los datos de ventas: la editorial tenía en las manos un auténtico best-seller, deciden hacer de Spider-Man una serie regular y es así como *The Amazing Spider-Man #1* se publica a finales de 1962, con fecha de portada de marzo de 1963. Pronto, el lanza redes se convertirá en el héroe preferido de la juventud americana.

Pero con Spider-Man no acaba la creatividad y pronto nacen Thor en *Journey into Mystery #83*, agosto de 1962, un héroe basado en la mitología nórdica que es castigado por Odín y se ve recluido en el cuerpo de un doctor mortal llamado Donald Blake, el cual descubre quién es en realidad y se puede transformar gracias a su martillo Mjöllnir; Iron Man aparece en *Tales of Suspense #39*, marzo de 1963, el empresario y millonario Tony Stark que por diversas razones decide diseñarse un traje metálico que lo ayude a no solo combatir el mal sino también salvar su vida; o el Dr. Strange quien ve el comienzo de sus aventuras en *Strange Tales #110*, julio de 1963, el doctor Stephen Strange era un cirujano que tras perder la sensibilidad de sus dedos se inició en las artes místicas volviéndose un hechicero poderoso. La Antorcha Humana de los Cuatro Fantásticos, además, vivirá aventuras en solitario desde *Strange Tales #101*, octubre de 1962, meses antes de la llegada del Doctor Strange a la publicación, compartirán publicación hasta que el Doctor ocupe todas las páginas de la publicación.

Con esto, todas las series antaño de monstruos han pasado nuevamente a convertirse en comic books de superhéroes, que en un futuro acabarán adoptando el nombre de su protagonista, y la editorial Atlas pasa a llamarse oficialmente Marvel Comics Group. Con las restricciones de la distribuidora aflojándose lentamente, aparecen tres series más que culminarán la magnífica obra que crean Lee, Kirby y Ditko. A estos tres autores hay que sumarle a Bill Everett, que se ocupa de la creación y primer número de Daredevil, el hombre sin miedo en *Daredevil #1*, abril de 1964 donde encontramos la historia de Matt Murdock, un abogado que perdió su visibilidad al salvar la vida de un hombre a punto de ser aplastado por un camión,

este camión vertió los bidones químicos que transportaba provocando que el líquido salpique los ojos del joven Matt, dejándolo completamente ciego, pero esto hace que sus cuatro sentidos restantes se desarrollen de forma espectacular, llegando a contar con un sentido del radar que supera la vista normal. Los héroes Marvel comienzan a despegar y a tener éxito pero aún falta un supergrupo que “aplaste” al de la competencia, la versión de la Liga de la Justicia que pedía Martin Goodman a Stan Lee, por eso las dos series restantes de la compañía son dos supergrupos. El primero es formado, obviamente, por algunos de los superhéroes populares de Marvel como Iron Man, Ant Man, Wasp, Thor y Hulk formando así *The Avengers*, los héroes más poderosos de la tierra, apareciendo por primera vez en *The Avengers #1*, septiembre de 1963. Tres números después del comienzo se les unirá un mito: el Capitán América quien regresa del olvido, después de que los Vengadores lo rescaten de donde se encontraba hibernando y literalmente congelado en *The Avengers #4*, marzo de 1964. Los motivos del regreso del Capitán son motivados por el asesinato del presidente John F. Kennedy el 22 de noviembre de 1963; es el momento perfecto para elevar la moral americana con el regreso de su héroe estandarte. Este Capitán es el auténtico, Steve Rogers, que cayó al mar después de una lucha contra los nazis en una de sus aventuras de la Segunda Guerra Mundial en la que también muere Bucky su joven compañero, esta aventura jamás es contada en los comics originales, así que esto sirve para contar que el Capitán América que luchaba contra los comunistas era un impostor⁸⁷. Paralelamente a los Avengers, nace otro grupo de superhéroes: convocados telepáticamente por un hombre en silla de ruedas, que además tiene súper poderes, y que se hace llamar Professor X, cuatro jóvenes llegan a la Escuela Xavier para Jóvenes Talentos: Scott Summers conocido como Cyclops, Henry "Hank" McCoy alias Beast, Warren Worthington III conocido como Angel, Robert "Bobby" Drake es Iceman y por último la poderosa Jean Grey, son los personajes que forman los X-Men apareciendo por primera vez en *Uncanny X-Men #1*, septiembre de 1963.

La llegada de todas estas series supone un gran soplo de aire fresco, una auténtica revolución en la forma de contar historias en los comics en general que hace que los héroes se popularicen. Los héroes y villanos van de una serie a otra, formando un universo cohesionado y creíble, con héroes imperfectos más cercanos a nosotros que cualquier habitante del planeta

⁸⁷ Recordemos que el género superheroico tiene una crisis por lo que para no contar las aventuras pasadas del Cap y caer en errores se decide establecer esta idea.

Krypton. DC Comics tenía un primer reinado al re-introducir el género de superhéroes pero de pronto se ve eclipsada por el talento de los artistas de la competencia, entrando así a lo que se conoce como la Era Marvel de los Comics, aumentando aún más la complejidad que ha alcanzado el comic en la Edad de Plata.

Stan Lee cada vez más va dejando las historias de “espías rojos” en el desván para pasar a historias con un contenido social más útil. Lo cierto es que la épica historia contada por Lee y Kirby en estos superhéroes son un paso de gigante para los comics que lejos de bloquearse en los mismos clichés de antaño, crecen constantemente en cuanto a complejidad, y todo eso con el lastre que supone llevar el sello del Comics Code en la portada. Con la saga de Galactus, de Los Cuatro Fantásticos, Lee, Kirby y Sinnot crean, sin saberlo, el primer comic adulto de ciencia ficción de todos los tiempos, o incluso, el primer comic adulto de la historia, ya que la complejidad que maneja esta saga en cuanto a la historia, la tecnología y los dilemas que se manejan, como el dilema de quién merece morir o vivir, o la supremacía del más fuerte, era nueva hasta ese entonces, jamás nadie había contado una historia como la que vivían los Cuatro Fantásticos volviéndolos definitivamente la piedra angular de todo el Universo Marvel y la serie más vendida. Será, además, donde el equipo creativo formado por Lee y Kirby permanezca durante más tiempo, alcanzando el número 102 de Fantastic Four (septiembre de 1970) y ostentando el récord de permanencia continuada de un equipo creativo en la misma serie de la historia del comic book americano. 102 números de creatividad irrepetible, que marcan un antes y un después en la forma de hacer comics.

El cambio que experimentan los comics superheroicos durante los inicios de la Edad de Plata y la Era Marvel no excluye que sigan fuertemente ligados a la realidad social de la época, con un claro contenido patriótico en la mayoría de los casos. Si durante los años 40 se enfrentaron a nazis y japoneses enmarcados en la Segunda Guerra Mundial, los nuevos superhéroes se las ven con comunistas conspiradores, supervillanos rojos, viejas glorias nazis y bastante contenido pro-americano en el contexto de la Guerra Fría. Con el paso del tiempo, mientras los comics van aumentando en complejidad, las historias se separarán de lo políticamente correcto y empezarán a cuestionar también la política americana.

En 1972, en el hotel Watergate de Washington DC., se produce el robo de unos documentos presidenciales que finalmente, gracias a los soplos a la prensa de un contacto anónimo

llamado Garganta Profunda, se descubre que ha sido planeado por gente cercana al presidente Richard Nixon, con tal de asegurar su reelección. El descubrimiento de que Nixon está implicado en dicho robo provoca un escándalo social que desemboca en su renuncia al cargo de presidente. El asunto, conocido como el escándalo de Watergate, también tiene su versión Marvel, y el Capitán América, desencantado con el gobierno que representa, reniega de su identidad y adopta una nueva llamada Nómada, que no representa ningún estado, sino que lucha por sus propios ideales en *Captain America #180*, diciembre de 1974. Finalmente volverá a su antigua identidad, pero ya no representando el gobierno de Estados Unidos, sino únicamente los ideales americanos. Después de una primera etapa con los clásicos enfrentamientos héroe contra villano, Stan Lee se empieza a implicar en diversos temas sociales, en una búsqueda de identidad que acosa a los superhéroes a finales de los 60 y durante los 70, y para demostrar esto quien tomará la difícil tarea de demostrar esta nueva idea será el apóstol de Marvel.

The Amazing Spider-Man es una de las series más vendidas por la Casa de las Ideas desde que entró John Romita a los lápices en el *Amazing Spider-Man #39*. Así, por las páginas del comic, Peter Parker se ve involucrado en una manifestación estudiantil en *Crisis en el campus* en *Amazing Spiderman #68*, enero de 1969, aparecen políticos corruptos en *Amazing Spiderman #91* y *#92*, diciembre de 1970 y enero de 1971, o se critica el sistema penitenciario en *Pánico en la prisión* en *Amazing Spiderman #99*, septiembre de 1971, todo esto mientras Flash Thompson, personaje secundario y compañero de clase de Peter, se encuentra en Vietnam combatiendo. Mostrando de forma paralela los problemas locales y mundiales, demostrando que los superhéroes no son ajenos al mundo que viven.

Una vez que John Romita se ha establecido como el nuevo dibujante, es tiempo de echar un vistazo a la sociedad norteamericana y exponer sus problemas, hecho que no pasa desapercibido por el Ministerio de Sanidad de Estados Unidos, que envía una carta a la editorial para que Stan Lee escriba una historia que trate sobre el peligro de las drogas, él y Romita se muestran encantados con la idea y ponen manos a la obra con la saga, que abarcará tres números. Una vez el primer comic está listo, los censores del Comics Code, que no quieren ni que se oiga mencionar las drogas en un comic aunque sea para criticarlas, se niegan a añadir el sello, Stan Lee va a darle la noticia al editor, Martin Goodman quien autorizó la

salida del comic sin el sello del Comic Code, un acto de verdad revolucionario pues por aquel entonces, si no se tenía el sello del Comic Code en la portada, no se distribuía la tirada, Goodman creyó que estaba haciendo lo correcto y con esta jugada atrajo mucho la atención del público, ya que de todas formas con o sin sello distribuyó los ejemplares. El inteligente argumento de los tres números no se centra en exclusiva en las drogas, sino que éstas son tratadas de segundo plano pero dejando caer la moraleja en muchas de las situaciones ya que John Romita creía que siempre hay que entretener primero y lanzar el mensaje después ya que cuando creamos este tipo de historias somos conscientes del peligro que suponen, si pones el mensaje por delante de la aventura, estás muerto. La estrategia de Stan Lee fue intercalar el tema en un argumento más amplio sin incluir ningún tipo de sermón, pues los niños no escuchan si crees que tratas de sermonearles. Esta “Saga de las drogas” no concluye con un final dulce o feliz, sino con las cartas puestas sobre la mesa para que el lector reflexione sobre lo que está viviendo en su realidad, demostrando que su superhéroe no es ajeno a los problemas sociales. Pero este tema no queda solo en tres números, el problema de las drogas tiene consecuencias que repercutirán en el devenir de la serie pues el principal afectado del consumo de drogas Harry Osborn aún tardará varios números en recuperarse. La jugada de Lee, Romita y Marvel en general causa una reacción favorable en prensa, padres y educadores, incluso el New York Times les dedica un artículo y Stan recibe muchas cartas de agradecimiento por la historia. Sin quererlo, Marvel y los simpatizantes de la idea abren nuevos caminos en la libertad de expresión de los comic books hablando de diversos temas como la guerra.

Es diciembre de 1966, y Estados Unidos sigue involucrada en el conflicto entre Vietnam del Norte y del Sur, los americanos, aliados del Sur contra el gobierno comunista del Norte, empiezan a llevar tropas y armamento a principios de los 60. El conflicto durará casi veinte años, y finalmente, tras presiones internacionales, fracasos militares y protestas contra la guerra dentro de los mismos Estados Unidos, el presidente Richard Nixon empezará el diálogo de paz hasta que en 1975 las tropas americanas se retiran. Desde entonces pasarán unos años hasta que en el cine o la televisión se mencione un tema tan delicado como el fracaso militar en Vietnam... pero los comics son un medio de entretenimiento aparte.

Como era de suponerse el encargado para hablar de este tema es Spider-Man, pero será a través de otro personaje que está más involucrado en la guerra: Flash Thompson quien va a combatir a Vietnam, durante los números en que se ve a Flash en Vietnam los momentos más destacables de la historia son los que reflexionan sobre las barbaridades que se han cometido en Vietnam durante la guerra, poniendo énfasis en las vidas inocentes que se perdieron en ella, representadas en el relato por los nativos de un templo que recibe y ayuda a Flash Thompson luego de que en un ataque armado caiga inconsciente, lastimado y sin nadie a quien recurrir en su auxilio. Flash pasa un tiempo con los habitantes de ese templo, su estadía le permite reflexionar sobre las atrocidades cometidas, un día se entera de que los soldados americanos saben de la existencia del templo y lo atacaran, Flash intenta advertirles a los habitantes pero fracasa ya que el sacerdote, al recibir el aviso, da un discurso con una clara muestra de crítica indirecta al poco respeto por la vida de los vietnamitas que no tenían nada que ver con la guerra. Otro momento clave, el más representativo quizás, es cuando Flash está maniatado en una habitación a oscuras esperando que le sacrifiquen para resucitar al sacerdote que ha muerto en el atentado, el soldado medita sobre la participación de Estados Unidos en la guerra: ¡Puede que sea justo que entregue mi vida! ¡Tal vez alguien deba morir para compensar todo lo que les hemos hecho! ¡No era lo que pretendíamos! ¡Nunca lo pretendimos! ¿Pero de qué sirve eso? (Marvel Comics, 2015). Al final el sacerdote resulta estar vivo gracias a la intervención de otro superhéroe: Doctor Strange, quien pronuncia un discurso enmarcado en el contexto de la pelea que acaban de librar, pero que se podría traspasar a las guerras en general, y a la de Vietnam en específico: La violencia engendra violencia... ¡Y asesinato! ¡Sólo en la paz se obtiene la victoria! (Marvel Comics, 2015) Stan Lee vuelve a colar por detrás el mensaje moral en un relato puramente aventurero sin pretensiones de ser algo más.

Ésta es una aventura que, como todas aquellas que tratan indirectamente una cuestión de actualidad, toma partido. Tenemos que fijarnos en la suerte que sufren los protagonistas para saber cuál es la moraleja de los autores, en este caso, Flash se salva y vive porque Lee consideraría excesivo que un soldado americano cuyos actos humanitarios le honran y lo transforman, acabara muriendo y siendo la víctima de la atrocidad de los demás, aunque no se explica lo que le ocurre a los responsables de la matanza en el templo ¿fueran castigados o el destino se encargó de castigarlos de alguna forma? Eso es algo que como lectores

debemos imaginar pues es ya bastante subversivo que haya una crítica al asesinato masivo de inocentes premeditado, el fin justifica los medios en la guerra total, y sobre todo que lo haga en un momento en el que la guerra no ha acabado. En un tiempo en el que los medios de entretenimiento nada dicen de la guerra y buena parte de los medios periodísticos ocultan sus aspectos más escabrosos, el comic supuestamente de evasión y/o reaccionario patriótico lanza este mensaje que opta por una secuela aventurera, con un templo religioso, unos fanáticos vengadores y un rapto, como corresponde a la esencia del comic pero sin olvidar la nueva idea de criticar los asuntos políticos y sociales para que el lector reflexione.

A principios de los años 70, el panorama visto en los comics de la década anterior empieza a cambiar lenta pero inexorablemente, el primer cambio que se da y que revolucionará el mundo del comic es el nuevo cargo que Stan Lee pues de guionista y dibujante pasa a ser editor jefe de la editorial, gracias a que consigue un gran logro para el mundo del comic: la revisión del Comics Code, comenzando la rebelión contra la censura que gracias a la saga de las drogas ha dado sus frutos. Así, en 1971 el código censor se vuelve algo más flexible, y permite mostrar las drogas siempre que sea desde un punto de vista crítico, también permite que personajes sobrenaturales como vampiros, hombres lobo y otros monstruos pasan a estar permitidos, ya que los censores han caído en el hecho de que en las escuelas los niños ya leen obras como Drácula, Frankenstein u otros trabajos literarios de Edgar Allan Poe o Conan Doyle. Con esto, empieza a hacerse evidente la clara dirección hacia lo oscuro que toman los comics de superhéroes, hasta ahora lumínicos y optimistas. Todo esto ya supone un gran cambio en el mundo del comic, pero el gran punto de inflexión que marcará un antes y un después en los comics de superhéroes ocurre, como de costumbre, en las páginas de Spider-Man con la muerte de Gwen Stacy.

La muerte de Gwen Stacy llega inesperadamente, sin una sola palabra de despedida, no es como cualquier muerte típica de relatos de ficción que se anuncia, en esta ocasión la muerte simplemente llega, así sin más, como en la vida real. Los lectores de la época quedan en estado de shock al leer la última página, no sólo por la muerte de un personaje querido por muchos fans sino porque por primera vez el héroe no consigue salvar a su chica, fracasando estrepitosamente e incluso se da a entender que el responsable de la muerte de Gwen es el propio Spider-Man, pues la chica va en caída libre y para rescatarla Spider-Man lanza una

telaraña que detiene de manera brusca a la chica provocándole una muerte instantánea, pues en el comic podemos ver el sonido del cuello de Gwen que nos hace pensar que la causa de la muerte de la chica ha sido la telaraña de Spider-Man, quien fracasa al cometer un error fatal en el momento en el que más necesitaba salvar la situación. La novia del héroe ha muerto, y el género de superhéroes tal y como era hasta ahora lo hace con ella. Ahora más que nunca, se demuestra lo que Stan Lee viene demostrando desde el inicio de la Edad de Plata: que los superhéroes son humanos y pueden fallar, aunque nunca hasta ahora lo habían sido en un momento tan delicado. La era de oscuridad empieza con esta historia, que finaliza con el título del relato, que no se había expuesto hasta ahora: La noche que Gwen Stacy murió. Esta es una de las obras cumbres no sólo de Spider-Man, sino de la historia del comic, lo curioso es que la historia nace simplemente para deshacerse de la molesta situación en la que se encuentra Peter, pues al ser Gwen Stacy su novia de toda la vida están a punto de dar el siguiente paso por lo que Parker está al borde del matrimonio; nunca está pensada para marcar una revolución.

Poco sospechan los artistas que trabajan en Spider-Man del impacto que dejará la historia que acaban de contar, los números siguientes ya muestran lo que se avecina en esta nueva época en la que nada es permanente, demostrando que las limitaciones a las que se veían recluidas las historias superheroicas se han esfumado, ahora existen desde héroes de alquiler hasta antihéroes con armas de fuego y una sed de sangre impresionante, también se habla de nuevos conceptos científicos tan modernos en esa época como, por ejemplo, la clonación, todo esto pasará en los 30 números que completan los 150 primeros comics de *The Amazing Spider-Man* mostrando la nueva era que se avecina para los superhéroes en general. Era que se iniciará con el regreso y nueva imagen de una de las series creadas por Stan Lee, que en un principio no consiguió el público que se merecía, en mayo de 1975 sale a la venta el *Giant-Size X-Men #1*. La nueva era de los mutantes, y de los superhéroes en general, ha comenzado.

En 1974 Marvel ya no es una empresa semi familiar, como lo era a principios de los años 60 ya que la editorial fue vendida a Cadence Industries por Martin Goodman en 1968, y en estos momentos la empresa sigue controlando la editorial de comics. Al Landau, recién nombrado presidente de Marvel por los directivos de Cadence, y con escasos conocimientos de la industria del comic, se centra en los acuerdos por los derechos de Marvel en los diversos

países en los que se publica, esto hace que se le ocurre una idea maravillosa y le comenta a Roy Thomas, quien era el director editorial, la idea de hacer un grupo de superhéroes con integrantes de diversos países, para llegar a esos lectores de fuera. A Thomas le parece una buena idea, y recuerda que en 1970 tuvo una muy similar pero no pudo llevarla a cabo ya que la serie estaba al borde de la cancelación, por lo que sugiere que el grupo internacional propuesto por Landau sea una remodelación de los X-Men y para lograrlo llaman a Chris Claremont quien es pieza fundamental para que los mutantes se conviertan rápidamente en un fenómeno de ventas, desbancando incluso a auténticos pesos pesados de Marvel como son Spider-Man y los Cuatro Fantásticos. Claremont toma a los personajes que Len Wein y Dave Cockrum han creado y dota a cada uno con una personalidad única, aunque contradiga algunos de los aspectos que Wein tenía pensados originalmente para cada uno. Por ejemplo, Claremont además de súper poderes y mutaciones dota de manías y fobias⁸⁸ a sus personajes, cada uno habla con el tono característico de su idioma natal ya que, obviamente, provienen de distintas partes del mundo, todo esto logra que estos nuevos superhéroes sean más humanos, estos pequeños detalles enriquecen a los mutantes, héroes atormentados por su condición e incapaces de llevar una vida normal y ser felices, que aun con estas condiciones se ganan el corazón y simpatía de los lectores, demostrando una vez más que la época del optimismo ha pasado ya, para bien o para mal.

De vuelta a principios de los ochenta, es innegable que algo está cambiando en las historias de superhéroes. El enfoque más adulto, oscuro y decadente se empieza a expandir y empiezan a surgir superhéroes que se toman la justicia por su mano de forma más violenta de lo habitual, con el lema “el fin justifica los medios” por delante. Es la época en la que los tipos duros y sin escrúpulos se independizan y consiguen serie propia, como Cloak and Dagger, Wolverine y The Punisher, la época del antihéroe ha llegado.

Los antihéroes son la crudeza y oscuridad en los comics, son personajes de características opuestas a los héroes como psicósomáticas semejantes a las del individuo medio, se acerca a la cotidianidad del consumidor y consigue que éste se complazca al verse reflejado en él. Violento y sin ley pero cuya existencia es imprescindible para el mantenimiento de la propia

⁸⁸ Por ejemplo Storm es africana y es considerada una especie de diosa en su pueblo natal pero sufre de claustrofobia, Coloso es ruso y tiene miedo a los viajes espaciales debido a que un hermano suyo era piloto y su cohete estalló al despegar.

ley y que no es, por lo tanto, propiamente ilegal, ni puede ser culpable sin anular toda opción de soberanía, estos personajes constituyen la encarnación perfecta del estado de excepción, que lejos de constituir una “excepción” en sentido estadístico es la esencia íntima y permanente del poder del estado moderno. El personaje que mejor ejemplifica esta situación es Wolverine quien en un momento de su vida acepta la invitación del general Stryker para integrarse en un grupo de operaciones militares ultra secretas que actúa no sólo en países enemigos sino también dentro del territorio nacional norteamericano, la frase emblemática que usa es: Voy contigo, voy por la sangre. Ninguna ley. Sin código de conducta. Me pusiste en la dirección correcta, conseguiste el infierno, fuera de mi camino (Marvel Comics, 2015).

Otro ejemplo de que los comics están buscando un nuevo camino está en Daredevil quien resurge en febrero de 1983 con el *Daredevil #191*. La historia es de una dureza impresionante y le da un giro radical al hombre sin miedo, en este número vemos a Daredevil sentado frente a Bullseye, quien está todavía hospitalizado por un enfrentamiento previo, con una pistola en la mano juega a la ruleta rusa entre él y su oponente, haciendo que Matt Murdock se cuestione si lo que hace está bien luego de que gracias a un encuentro que tuvo con un niño fan acérrimo de Daredevil, se dé cuenta de que el niño lo que admira de él es la violencia con la que actúa pues le dice: ¡Eres estupendo! Cuando alguien te molesta lo tomas y... ¡Pow! ¡Nadie te manda! ¡Eres libre! El cuestionamiento de Murdock es sobre qué modelo le está dando a la sociedad, si está enseñando a luchar por lo que es justo o a repartir puños para conseguir lo que se quiere, al final del relato, se muestra que la pistola no tiene balas, concluyendo con la reflexión que hace Daredevil sobre él y su enemigo Bullseye: “somos las dos caras de una misma moneda”. Definitivamente estos no son los comics de los años sesenta.

El género ha madurado junto con sus lectores, entonces comienza a verse la inutilidad del Comics Code, pues éste ya poco puede hacer para censurar a los comics y a sus historias, a lo mucho aun no permitirá que se muestre demasiada violencia, como podemos ver, por ejemplo, en las historias de la superheroina Elektra quien muchas veces atraviesa a alguien con su sai, y para no mostrar una innecesaria cantidad de sangre el arma blanca no asoma por el otro lado del torso de la víctima sino que simplemente el cartoonist dibuja un bulto en la ropa que no deja lugar a dudas de que el cuchillo ha atravesado al personaje. Lo que pretenden muchos guionistas y dibujantes de la época es mostrar que tanta violencia resulta agobiante

y por tanto expresa por sí sola su negatividad, aunque, para desgracia de muchos cartoonist como el gran Frank Miller famoso por mostrar esta violencia, no consiguen ese propósito y los jóvenes cartoonist toman sus trabajos como un referente y se dedican a mostrar violencia de forma gratuita, creando así a los nuevos antihéroes, menos respetuosos por las vidas humanas o por dar una imagen positiva a la sociedad.

Por este tipo de “conflictos” Frank Miller migra a National, rebautizada ya de forma oficial como DC Comics, para dibujar una historia de ninjas titulada Ronin, la cual tiene éxito pero su verdadera obra maestra llegaría más tarde cuando se le ocurre la idea de crear una miniserie de Batman, enmarcada en un mundo futurista alternativo, Miller le explica su idea a Dick Giordano, editor jefe, y éste le da el visto bueno. Para el proyecto, Miller reúne a Klaus Janson, su entintador en Daredevil y a Lynn Varley, colorista de Ronin, Miller explica las bases en las que se asienta la ideología de esta obra: está haciendo esta serie en un momento muy adecuado pues para Miller resulta muy claro que la sociedad en la que está inmerso se “está suicidando” por la falta de fuerza, la incapacidad para enfrentarse a los problemas que hace que todo lo que tenemos se venga abajo, el héroe capaz de hacer esto es Batman, pues para Miller, Batman es ese impulso interior que nos ayuda a hacer frente a los problemas de la sociedad. La premisa básica de la miniserie es clara: un Bruce Wayne cincuentón que lleva diez años retirado, que vive en una Gotham que muestra una sociedad decadente que le asquea, el único amigo y aliado que le queda aún en el gobierno es el comisionado Gordon, quien sigue en su puesto pero con el gobierno haciendo lo imposible para echarlo. Bruce ya no soporta más el caos y la violencia y decide no darle la espalda a los problemas de la sociedad, con lo que se vuelve a enfundar el traje de hombre murciélago, el regreso de Batman no sienta bien a las autoridades, que destituyen a Gordon para que la comisionada Yindel, que odia al héroe, ocupe su puesto y se encargue del problema; durante esta nueva aventura Batman se enfrenta primero a Dos Caras, después a los integrantes de una tribu urbana violenta que se hacen llamar a sí mismos Los Mutantes, y por último al Joker, representado como un homosexual enamorado de Batman cuya batalla final tiene lugar en el túnel del amor de un parque de atracciones, donde Joker acaba muerto. Por el camino, Bruce adopta a un nuevo Robin, esta vez una chica llamada Carrie Kelley, que como cualquiera de los otros Robin sirve de contrapunto entusiasta y optimista del caballero oscuro. El mundo en el que se mueve este Batman es un lugar inseguro que rompe lo establecido por el Comics

Code, como explica Miller: el código que la mayoría de comics sigue aceptando insiste en un mundo benevolente cuya autoridad siempre tiene razón, los policías nunca aceptan sobornos, nuestros políticos elegidos siempre son personas buenas y sensatas, nadie comete errores. El mundo en el que vivimos no se parece al mundo de los censores. Yo simplemente puse a Batman en un mundo que se parece más al que conozco, y el mundo que conozco es aterrador (El Universo DC Comics, 2015). Un mundo aterrador donde el regreso de Batman supone una auténtica revolución social, tanto que el propio presidente de Estados Unidos se ve obligado a llamar a Superman, héroe al servicio del gobierno, para que lo derrote. El enfrentamiento final de la miniserie presenta al héroe rebelde frente al conformista que se pone al servicio del gobierno, y termina sometido a las mismas normas que protege. Al final, Bruce simula su muerte, sólo para ocultarse y continuar con su plan para cambiar la sociedad, esta vez en compañía de toda una legión de seguidores adolescentes que se reúnen en el subsuelo de Gotham.

Por esa época, otro autor muestra sus cartas y presenta a unos héroes atormentados en una realidad alternativa en la que los Estados Unidos ganaron la Guerra de Vietnam. Se trata de *Watchmen*, obra de otro genio llamado Alan Moore, serie de 12 números publicada en 1986 y considerada para muchos especialistas la pieza esencial del comic de superhéroes ya que es una obra que presenta la esencia del comic de superhéroes con unos personajes inspirados en los héroes de la extinta editorial Charlton Comics. Los guiños a la historia real del comic son constantes, así como a la realidad: en ese mundo, el presidente Nixon fue reelegido y aún en 1985 sigue de presidente. La obra trata un sinnúmero de temas, desde el conflicto internacional de la Guerra Fría hasta temas filosóficos como el por qué de la existencia del ser humano, todo ello sin la más mínima censura. Después de *Watchmen* llegará *V de Vendetta* del mismo autor, con otra realidad alternativa en la que Inglaterra vive bajo un gobierno fascista y autoritario, y sólo un hombre se rebela contra ese poder, un hombre llamado V, cuya marca es sospechosamente parecida a la A anarquista. Todo esto en la renovada y liberal DC Comics.

El comic de superhéroes no sólo ha madurado definitivamente, sino que prácticamente queda libre de la censura de antaño. En 2001, el editor Marvel, Joe Quesada decide retirar el sello del Comics Code de las portadas de sus comics y además presentar un comic titulado *Heroes*,

comic que trata el tema de los atentados terroristas sufridos el 11 de septiembre de 2001 en Estados Unidos. En general, el comic se convierte en un viaje por los sentimientos y reacciones del pueblo norteamericano el día del atentado, una exaltación y agradecimiento de los que fueron héroes en el 11-S, tanto funcionarios como civiles, y un emisor de dos ideas: la primera al gobierno americano, para que actúe con sabiduría, y la segunda al pueblo, para que se una ahora más que nunca. Con todo, aunque aun así utilice algunos recursos propagandísticos como la actitud de los supervillanos ante la maldad de los terroristas para exaltar lo malvados que son, no se trata de una historia típicamente panfletista, sino que contiene más carga emocional y social que política.

En los últimos años hemos tenido muy pocas revoluciones o cambios radicales en la forma de los superhéroes, lo que más se ha destacado es mostrar a los héroes en universos paralelos y como ciertas acciones que hacen repercutirían en su futuro; además de la introducción del genero de horror combinado con el de los superhéroes creando las versiones zombies de los superhéroes más famosos de ambas editoriales o simplemente creando versiones alternas de los héroes o mostrando a los sucesores de dichos héroes famosos quienes, ya sea por cansancio o por muerte, deciden retirarse de su trabajo. Tal vez uno de los eventos más trascendentales sea la Civil War de Marvel Comics, la historia nos dice que después de una horrible y terrible tragedia en el universo Marvel, surgen las preguntas sobre si los superhéroes deberían ser o no registrados en un programa del gobierno, esto trae como consecuencia la creación de dos bandos opuestos: el equipo del Capitán América y el bando de Iron Man, lo curioso es que se creería que por ser el Capitán América éste es quien esté a favor del gobierno pero no, el capitán Steve Rogers lidera a los rebeldes, a los superhéroes que se oponen a pertenecer al gobierno porque estaría en contra de sus derechos y libertades; mientras que Tony Stark apoya al gobierno ya que él piensa que la mejor forma de tener el control sobre todos los metahumanos es que el gobierno sepa qué hacer con ellos. Todo esto pone al universo Marvel de cabeza ya que los superhéroes deben elegir un bando o no elegir nada. Tal vez el género superheroico no tenga un cambio radical en esta época, debido a la competencia con los comics de videojuegos, comics de horror y ciencia ficción, y los comics extranjeros pero algo es seguro, los superhéroes jamás dejaran de sorprendernos y seguramente pronto nos encontremos con una nueva revolución del género, solo es cuestión de tiempo.

4.2 Obscuridad, locura y maldad: los supervillanos y los villanos.

Hasta la fecha, no ha habido ningún héroe que no haya tenido a un villano con el cual deberá luchar, esa contra parte que lo vuelve el bueno, ese enemigo que le da razones para pelear por lo que es justo y bueno, un ser en igualdad de condiciones que lo ponga a prueba. Odiados por muchos, amados por algunos otros, los villanos eligen ser lo que son por diversos factores y vivencias que los han “orillado” a volverse así. Desde experiencias traumáticas hasta el simple deseo de poseer todo, los villanos son personajes complejos que viven la vida al límite sin seguir reglas impuestas por su sociedad, son más libres que los héroes pues de ellos nadie espera algo bueno.

La noción de bandidaje o de “ser el malo” de la historia, designa aquello que ha de ser apartado, domado y/o eliminado, y esconde así, en última instancia, el proceso simultáneo de inclusión y exclusión propio de la subjetivación moderna al que se refieren. Según Giorgio Agamben, el estado de excepción es aquel momento del ejercicio del derecho en el que éste se suspende a sí mismo para garantizar, precisamente, su propia continuidad y su propia existencia (Ponce-Cordero, 2010). Dicho momento, que se presenta como transitorio y urgente, “de emergencia”, se halla en realidad en la raíz de la soberanía estatal, ya que constituye el dispositivo original a través del cual el derecho se refiere a la vida y la absorbe dentro de sí por medio de la propia interrupción. Así, la vida humana entra en el derecho no como vida, sino como posibilidad de muerte. Lo que llamamos “soberanía” consiste en el poder de decidir quién ha de disfrutar de una vida plena y quién dispondrá sólo de mera vida, y por tanto, quién posee plenos derechos y no puede ser aniquilado de manera gratuita es el ciudadano, y quién se halla fuera de la ley, de hecho fuera de la sociedad y casi fuera de la esfera de lo humano, y en consecuencia sí puede ser eliminado con total impunidad es el villano (Ponce-Cordero, 2010). El villano representa la alteridad más radical, más peligrosa, más indigna de aceptarse en el seno de la sociedad y más merecedora de un ostracismo total e inapelable. Y, sin embargo, algunos de ellos no todos son no sólo respetados sino celebrados e incluso venerados por sus comunidades.

Al igual que los superhéroes, los supervillanos tienen que seguir ciertas características que los identifican como los malos, en general los atributos de un villano son el deseo por cometer crímenes espectaculares, dominar el mundo o al universo no importa cuánto cueste

deben lograrlo; por lo general son seres que desprecian al mundo en el que viven, esto incluye, obviamente, a las personas que viven en él, no solo los desprecia también les guardan un rencor porque creen que su mala vida ha sido causa de todos ellos; odian a los superhéroes a morir ya que siempre se interponen en sus planes o simplemente porque no comparten ideales, volviéndolos enemigos; demuestran una naturaleza sádica y tendencia a la rebelión, algunas veces llegan a demostrar un comportamiento sociópata o una superioridad intelectual; son enemigos de uno o más superhéroes, por distintas y muy variadas razones se vuelven enemigos haciendo que se enfrenten en más de una ocasión, esto genera en el villano el deseo de venganza contra esos seres inferiores llamados héroes, entre sus ideas de venganza dos ideas son las principales: asesinar de manera rápida al héroe o torturarlo hasta la muerte, el punto es que debe desaparecer y sufrir; la gran mayoría tiene habilidades mayores a las del promedio o súper habilidades que nada tienen que envidiarle a las de los superhéroes; su forma de ser es oscura, son seres que lucen amenazantes y peligrosos, no son carismáticos ni agradables, son líderes natos y algunas veces se ven rodeados de secuaces que los ayudan a maniobrar sus planes; viven escondidos o a plena luz o incluso son algo así como nómadas, si viven clandestinamente es seguro que tendrá una guarida secreta, pero si prefiere ser una persona “normal” que lleva una vida “normal” vivirán en edificios, casas o construcciones similares que son bien conocidas por todos (o casi todos) y si son nómadas solo huyen para no ser atrapados, van en busca de un lugar seguro donde planear su próxima estrategia; al sentirse seres únicos y superdotados siempre tendrán un móvil que los caracteriza y una forma de ataque particular, estos son conocidos como los “villanos temáticos”⁸⁹; muy pocas son las veces en las que los supervillanos se “alían” pues por lo general ellos trabajan solos, el ser solitario los caracteriza, pero cuando deciden pactar estas alianzas llegan a crear grupos poderosos que pueden ponerse a la par de cualquier grupo de superhéroes, como es el caso de Brotherhood of Evil Mutants⁹⁰, o también se da el caso de que emplean un equipo de guerreros para asistirles, una especie de ejércitos; cuando el villano en turno no tiene súper poderes pero si tiene poder político, económico o social, pueden darse el lujo de manipular ciertos eventos para que les favorezca y terminen dañando de una manera no física al héroe; muy pocos son los villanos que se regeneran por lo que poseen un fuerte

⁸⁹ Un ejemplo de ellos será el Acertijo, villano muy conocido de Batman, quien siempre planea sus ataques en forma de acertijos y preguntas.

⁹⁰ Quienes pelean contra los X-Men.

compromiso con su profesión criminal hasta el punto de rápidamente retomar sus actividades favoritas inmediatamente después de escapar de prisión o recuperarse de un daño serio; una de las características más notables y la cual comparten todos los supervillanos es acerca de una historia pasada o su historia origen que explica cómo el personaje se transformó de una persona ordinaria a un supervillano, esta historia usualmente envuelve una gran tragedia que marcó el cambio; por último tenemos el cliché por excelencia que habla acerca de que el mal nunca triunfará pues al ser el malo de la historia, los supervillanos tienen poco éxito contra sus adversarios que son los héroes protagonistas.

Así como hay características hay tipos de villanos, los personajes eligen convertirse en supervillanos por muchas razones diferentes, algunos de los tipos más comunes son: el Señor Oscuro quien es un villano casi omnipotente, vive en su propio reino pero guiado por la ambición o por la superioridad decide dominar la Tierra, planetas, galaxias enteras o el universo mismo con ayuda de un gran ejército, seguidores devotos o algunas veces solo él y su enorme poder. Se los puede comparar con dictadores totalitarios aunque normalmente se los presenta con características casi demoníacas, pues algunos aspiran a alcanzar algún tipo de divinidad. Otro de los más característicos es el Genio Malvado, este sujeto está hambriento de poder y se siente superior al poseer un gran intelecto así que su arma más poderosa es precisamente su enorme inteligencia y creatividad que usan para su propio beneficio y, muchas veces también, para perjudicar a la humanidad. Un tipo muy curioso y del cual tenemos un ejemplo claro en la religión⁹¹ es sobre el Caído, en un principio eran buenos pero han, valga la redundancia, caído ante alguna influencia maligna, comúnmente porque el poder oscuro los ha corrompido, por alguna tragedia que destruyó la fe que tenían en sus ideales, o por ambos. Caso contrario a ellos son los Reformados quienes alguna vez fueron malvados pero que actualmente luchan por el bien. Algunos supervillanos cometen crímenes contra la humanidad porque sienten que los ha traicionado de alguna manera, y buscan venganza mediante lo que podría ser considerado como darle a la humanidad una cucharada de su propia medicina, este tipo es El Castigador, quien en ocasiones justifica sus acciones con un sentido distorsionado de la justicia convirtiéndose en un vigilante, juez y verdugo implacable e intolerante. Algunos personajes utilizan su poder solo para ganar dinero, los

⁹¹ Recordemos que para la religión cristiana, Satanás es un ángel caído quien se vuelve “enemigo” al no querer aceptar el poder divino de Dios.

Mercenarios son simplemente tipos con súper habilidades que se vuelven asesinos a sueldo ambiciosos e inteligentes, como su motivación es principalmente monetaria, suelen traicionar a sus clientes o a los villanos con los que se alían cuando ven que la derrota está asegurada. El tipo malo clásico es el Demonio quien es malo desde que nació, no tiene intenciones de cambiar su personalidad y ve a todas las formas de vida como inferiores e inútiles y por lo tanto deben ser eliminadas, ellos solo conocen el mal, no tienen otra motivación. Veamos ahora al villano Ingenioso y al Psicópata van de la mano porque adoran atormentar a los héroes por su propio placer, son típicamente mucho más poderosos que los héroes y los desafían con ingenio, en algunos casos se atribuye este sadismo a algún trastorno mental o responde a una combinación de megalomanía⁹² y hedonismo⁹³, o solamente son criminalmente dementes e incapaces de controlar sus necesidades de matar. Un villano que muchas veces deja esa impresión de que tal vez él no sea malo y tiene una buena idea solo que es radical o por no saber cómo llevar a cabo sus planes para cambiar al mundo, ese es el villano de la Causa Justa, son personajes juzgados o etiquetados como supervillanos pero en realidad tienen objetivos que podrían ser considerados como causas nobles o justas, entonces ¿Por qué no son héroes? Porque a pesar de que sus intenciones son buenas, los intentos de alcanzarlos mismos se dan de modos extremos; el ejemplo más representativo es el de Magneto, un mutante que busca ponerle fin a la opresión de los mutantes por parte de los homo sapiens, pero que usa la guerra y el terrorismo para cumplir sus metas, estos personajes odian los males del mundo y están decididos a eliminarlos a toda costa, pero para lograrlo no dudan en cometer actos violentos, como en matar a cualquiera que se le oponga. Por último tenemos al villano conocido como Ultimate, estos personifican fuerzas del universo que no pueden ser juzgadas por los estándares simples o la moral, y en ocasiones son incluso necesarias para el equilibrio del universo, no son humanos, no son extraterrestres, a veces ni siquiera son seres vivos, solo son fuerzas personificadas.

Ya conocemos los tipos principales de villanos lo que nos lleva a pensar ¿Cómo sería la vida si fuéramos solo superhéroes? Seguramente resultaría aburrido tener todo ese poder y no tener un motivo para usarlo, no tener una razón para ser el bueno de la historia, no tendría

⁹² La megalomanía es una condición psicopatológica caracterizada por fantasías delirantes de poder, relevancia, omnipotencia y por una inflada autoestima.

⁹³ El hedonismo se plantea que los deseos personales se debían satisfacer de inmediato sin importar los intereses de los demás.

ninguna caso demostrar esos poderes o defender esos valores si no hay nadie que nos haga sentir que debemos hacerlo, por esa razón es que los supervillanos son indispensables, desde el más patético ladrón de bancos hasta el supervillano de mente retorcida que es capaz de aniquilar a superhéroes de la talla de Superman o el Capitán América. Analizar a cada uno de los villanos a los cuales los héroes han tenido que enfrentarse en sus aventuras es una labor titánica, ya que hay supervillanos que son temidos y hay villanos que dan pena ajena, así que solo mencionaré a los que muchos consideran son los villanos más temibles del universo del comic, sin distinguir editoriales.

Wilson Fisk, mejor conocido como Kingpin es el amo del hampa, nace en julio de 1967 en *Amazing Spider-Man #50*, concebido primero, y tras una pequeña temporada, como enemigo de Spiderman, termina siendo el némesis de Daredevil. Un genio con gran intelecto y un auténtico artista de las artes marciales, un hombre de gran tamaño y una gran condición física, Kingpin ha destrozado la vida de Matt Murdock como nadie antes había podido hacerlo, y es capaz de llegar a donde sea por vencer a sus enemigos: robos, asesinatos y demás maldades y atrocidades. Wilson Fisk ha acabado muchas veces en la cárcel y ha planeado dominar organizaciones como HYDRA o La Mano pero nadie nunca ha podido quitarle el control de las familias criminales de New York, en especial de Hell's Kitchen. Si recordamos, casi todos los héroes Marvel viven en New York por lo tanto Kingpin es uno de los villanos que han peleado con varios superhéroes haciéndose de un gran número de enemigos, principalmente Spider-Man, The Punisher y Daredevil. Uno de los villanos más respetados y temidos del mundo Marvel, todo gracias a su enorme poder y control sobre la mafia.

Thaal Sinestro de Korugar, conocido simplemente como Sinestro es el archienemigo de Green Lantern, fue en un momento dado el mayor miembro de los Cuerpos de Linterna Verde, fue corrompido por su poder y exiliado por crímenes contra su propio pueblo. Ahora trata de imponer su propio orden y control en el universo, empleando un anillo de poder, similar al de los Linterna Verde, amarillo para combatir el verde que desprecia. Su destreza y crueldad han hecho de él uno de los villanos más temidos en la existencia, y, finalmente, establece su propio Cuerpos Siniestros. El caso de Sinestro es uno de los más interesantes del universo DC, su primera aparición se da en *Green Lantern # 7* en los meses de julio-agosto de 1961, originalmente es un miembro de los Linterna Verde y protege un sector

determinado, es considerado el mejor Linterna Verde de todos los tiempos por su valentía y honor, además de que es el más grande de los guardianes, por estas características lo designan como mentor de los novatos Linterna Verde, entre ellos el Linterna Verde de la tierra Hal Jordan. Pero todo esto terminó por corromperlo y Sinestro se vuelve loco al intentar proteger su planeta de origen decide conquistarlo, por lo que los guardianes Linterna Verde luchan contra él y termina convertido en antimateria, pero después de un tiempo vuelve a su forma y consigue un nuevo anillo de poder de color amarillo, la contra parte de los anillos verdes, volviendo para causar el caos. Sinestro ha muerto ya dos veces, lo que no le impide ser resucitado o volver cuando el universo DC sufre reboots ocasionales.

Dark Phoenix es la fuerza malvada de la mutante Jean Grey, quien formó parte de los X-Men originales con el apodo de Chica Maravilla y su primera aparición es en *Uncanny X-Men #121* en enero de 1980. Generalmente los Homo Superiores (mejor conocidos como Mutantes) manifiestan su mutación durante la adolescencia, sin embargo en el caso de Jean Grey sucedió a los diez años tras presenciar el atropello de su mejor amiga Annie Richardson. Tan traumático suceso activó instintivamente el potencial psíquico de Jean, quien experimentó como propia la muerte de su amiga. Sus padres contemplaron como su hasta entonces alegre y jovial hija menor empezó a encerrarse en sí misma y a limitar su contacto con el resto de la sociedad, para así aislarse del mundo para evitar verse arrastrada por la bruma de pensamientos que su cerebro desentrenado no conseguí filtrar. Quien logra ayudar a Jean es el también mutante Charles Xavier quien levantó barreras mentales para neutralizar la telepatía de la chica hasta que alcanzase la madurez necesaria para manejarla, pues por el momento solo debía preocuparse de lidiar con la telekinesis. Sin embargo el tiempo pasó y cuando liberó todo su poder, se transformó en un ser con poder ilimitado: El Fénix, un poder “bueno” pero que tenía una contraparte malvada, Fénix Oscuro, Jean sucumbe al mal, comenzando así la famosa Saga de Fénix Oscura. La historia de cómo Jean Grey termina sucumbiendo al mal, comienza cuando poco después de vencer a los Centinelas, los X-Men tuvieron que regresar a la Tierra en una nave espacial; por desgracia, en ese momento atravesaban una tormenta espacial que obligó a Jean a tomar una fatal decisión, pues sabía que ella era la única capaz de pilotar la nave en esas circunstancias, de modo que absorbió los conocimientos técnicos del Dr. Corbeau y se puso a los mandos, confiando en que su telequinesis la protegería. Sin embargo, no pudo resistir la fuerza de la tormenta solar, y

hubiera muerto de no ser por la oportuna intervención de la entidad cósmica "Fénix", que había escuchado las llamadas de auxilio telepáticas de Jean. Cuando la nave se precipitó a las aguas de la Bahía de Jamaica, en la costa de Nueva York, Jean emergió pronunciando las palabras "Ya no soy la mujer que conocieron, X-Men, soy pasión y fuego encarnado ahora y siempre. Soy Fénix", demostrando tener un poder casi cósmico: Fénix Oscura, pero hasta ese momento ella sigue siendo simplemente Fénix el cambio se da cuando Jean conoce a Mente Maestra, un aristócrata mutante perteneciente al Club Fuego Infernal que quiso dominar a Jean sirviéndose de un plan que consistía en inducirle imágenes falsas que la hacían pensar que ella en alguna vida pasada tuvo una estrecha relación con los antepasados del pérfido Mente Maestra. Este plan llevo a Jean a un estado de confusión tal que corrompió su propia esencia, y finalmente dio lugar a su transformación en Dark Phoenix, un monstruoso ser de poder inconmensurable que destruyó al planeta D'Bari además de causar un desastre de proporciones cósmicas que acabarían en la Zona azul de la Luna donde la emperatriz Shi'Ar intentó acabar con ella. En un momento de lucidez, Jean se da cuenta de toda la muerte y destrucción que Dark Phoenix había sembrado a su paso y decide afrontar todas las consecuencias, para expiar sus actos se suicidó con una vieja arma que había en la Zona azul acabando así con la destructiva belleza del Fénix e, inevitablemente, dando muerte a Jean Grey. Esta saga en un principio iba a terminar con la cura de Jean Grey, pero una viñeta en la que, para recargar su poder, terminaba asesinado a un planeta poblado por miles de millones de personas, dejó las cosas bastante claras para Chris Claremont: Fénix Oscura, el ser con poder ilimitado, debía morir. Así fue, aunque el personaje resucitó en alguna ocasión, desencadenando un mal que conmocionó al mundo.

Muy pocos supervillanos son los que se han enfrentado con casi todos los superhéroes de su universo, uno de ellos es Víctor Von Doom, mejor conocido como Doctor Doom. Soberano de Latveria, apareció por primera vez como enemigo principal de Los 4 Fantásticos en *Fantastic Four #5* en 1962, y ha ido prosperando a lo largo de los años hasta transformarse en una de las mayores amenazas existentes en el Universo Marvel. Tras conocer a Reed Richards en su juventud y despreciarlo porque fue éste el que indicó algunos errores de cálculo en una máquina que estaba fabricando, Von Doom ignora la advertencia y la máquina terminó explotando provocando un fatal accidente que le quema la cara a Victor. Desde entonces lleva una máscara puesta y ha jurado venganza contra Richards. Su ambición lo ha

llevado a tener el deseo de conquistar el mundo e incluso el universo, posee un intelecto fuera de lo normal, por lo que es también un científico capaz de crear artefactos para llevar a cabo sus planes.

El mayor enemigo de la historia de Batman apareció en el *Batman #1* en 1940 y es el Joker, quien además es el supervillano más demente, con grandes traumas psicológicos, loco y retorcido de la historia de los comics. No solo ha asesinado a miles de personas por pura diversión, sino que nada parece afectar su sonrisa y sus ganas de acabar con el hombre murciélago. Sus víctimas conocidas incluyen a la segunda mujer del Teniente Gordon, a Batgirl o Jason Todd, el segundo Robin. No le importa absolutamente nada la vida de los demás y se lo toma como un chiste, por lo que se le considera un maniaco homicida capaz de reírse incluso cuando está a punto de morir, algo que, cuando ocurrió terminó con el propio Batman resucitándole. A diferencia de otros personajes, la historia de sus orígenes parecen una gran incógnita siendo que no hay una única versión o una versión canon sobre cómo este personaje derivó en el maniático homicida que todos conocemos, aunque muchos coinciden en que El Joker se llamaba Jack, adoptó la identidad de Red Hood antes de volverse el Joker, y su apariencia (y posiblemente también sus padecimientos mentales) se debe a un accidente en una planta de químicos.

Su nombre verdadero es Max Eisenhardt pero es conocido como Erik Lehnsherr aunque prefiere el nombre de Magneto, el mutante con el poder de controlar el metal, apareció por primera vez en *Uncanny X-Men #1* en septiembre de 1963, no solo es el gran enemigo de los X-Men lo es también de toda la raza humana. El primer acto de terrorismo que Magneto llevó a cabo fue un ataque a una base militar estadounidense. Magneto se ve frustrado por los estudiantes mutantes de Charles Xavier, los X-Men. Después de conformar la Hermandad de mutantes diabólicos, Magneto conquista brevemente la nación ficticia sudamericana de San Marco con la esperanza de establecer una tierra mutante allí, pero los X-Men lo detienen nuevamente. Un déspota con gran capacidad de raciocinio que admira la raza mutante y odia a los humanos, Magneto es uno de los villanos más complejos de entender, la experiencia vivida en el campo de concentración de Auschwitz forma su perspectiva respecto a los mutantes y el resto del mundo, determinado de evitar tales atrocidades contra los mutantes, está dispuesto a hacer lo que sea para proteger a los suyos. Tiene fe en que los mutantes

(Homo superior) se convertirán en la forma de vida dominante en el planeta, sin embargo, constantemente duda entre la coexistencia pacífica con el homo sapiens y el deseo de reforzar su superioridad sobre toda la humanidad, pero gracias a su amistad con Charles Xavier, quien cree en la paz entre hombres y mutantes, algunas veces ha llegado a liderar a los X-Men y a veces ha intentado salvar a la humanidad por encima de sus propios congéneres.

Apareció en *Superman's Pal Jimmy Olsen #134* en noviembre de 1970, Darkseid no solo es un villano extraterrestre que lleva 40 años deambulando por el universo DC, es también un ser que no se conforma con dominar la Tierra: quiere el dominio total del universo, Darkseid es gobernador y líder militar del planeta Apokolips, rival del New Genesis, planeta que sirve de hogar para los Nuevos Dioses. Su nombre verdadero es Uxas y su maldad comienza a manifestarse ya durante su juventud, cuando asesina a su hermano Drax para hacerse con el poder de la Fuerza Omega y planea un golpe de estado para hacerse con el control del planeta dirigido por su padre, Yuga Khan. Lo que Darkseid quiere es privar de pensamientos y sentimientos a todo ser vivo para conseguir la ecuación de la Anti-Vida que es el poder que obliga a cualquiera a obedecer y estar de acuerdo con sus directrices pues puede dominar la voluntad de cualquier raza. Es uno de los más poderosos villanos de DC Comics, que por medio del miedo y su fuerza es capaz de dominar a muchos de sus enemigos, este personaje tiene la tendencia a obsesionarse con Superman considerándolo uno de sus mayores objetivos, aunque se le ha visto enfrentarse a varios como Batman y Wonder Woman. Una de las características más interesantes del personaje es su condición maquiavélica para manipular los hilos políticos y planificar las estrategias.

Thanos no tiene un solo enemigo, es el enemigo del mundo Marvel, apareció por primera vez en *Iron Man #55* en febrero de 1971, Thanos es miembro de la raza de los Eternos, nació poseyendo poder cósmico y poderes superiores a los otros miembros de su raza. Gracias a su poder y genio él se convertiría en una amenaza para todo el Universo. Thanos es un mutante nacido en Titán (una de las lunas de Saturno), miembro de los Eternos, una raza de inmortales poseedores de inmenso poder cósmico. Como tal, es lo suficientemente poderoso como para ser una amenaza a nivel galáctico. Su poder y astucia como un dios y su búsqueda por el exterminio de la vida lo convierten en una de las terribles amenazas que haya encarado el universo. Desde que nació Thanos poseyó el gen deviante que lo hizo diferente a los demás

Eternos, pues fue considerado un mutante por su piel de color morado y por poseer mayor fuerza y otras capacidades físicas superior a la de otros Eternos. Aunque nunca fue condenado al exilio o el ostracismo por sus familiares u otros Titanes, Thanos se distanció por ser diferente, preguntándose por qué era diferente, obsesionándose con el ocultismo y en concreto con la entidad cósmica personificada de La Muerte, Thanos comenzaría a realizar experimentos que eran moralmente y éticamente incorrectos, como consecuencia atacó su propio planeta con armas nucleares matando a miles de personas, incluyendo a su propia madre. Su padre lo desterraría de Titán. Thanos es el más poderoso de los Eternos de Titán, su piel es capaz de absorber energía cósmica y transferirla para su uso. Con el fin de ganar el amor de la personificación de La Muerte, Thanos se ha entrenado para aumentar su poder a través de la meditación, el misticismo y la tecnología, volviéndose así uno de los seres más temidos y peligrosos en existencia pues está constantemente en busca de cualquiera medio que le permita borrar el universo o que le permitan la adquisición del poder supremo, y así alcanzar la divinidad absoluta. Thanos es uno de los pocos seres que lo han logrado no en una sino en múltiples ocasiones, y que a pesar de su genio e intelecto ha sido derrotado por su propia arrogancia y porque psicológicamente, siente que no merece ganar y subconscientemente inserta el medio de su propia derrota.

Alexander J. Luthor, conocido simplemente como Lex Luthor, es el archienemigo de Superman, su primera aparición se da en *Action Comics N° 23* en 1940. Lex Luthor es un rico hombre de negocios, uno de los seres más inteligentes del Universo DC, y cuenta con las tecnologías más avanzadas en sus empresas. Los objetivos de Lex Luthor normalmente se centran en matar a Superman, el principal obstáculo para el logro de sus propósitos megalómanos. Es un tipo ambicioso y megalómano⁹⁴ que al tener todo a su favor quiere demostrarle al resto de los seres humanos que él es el mejor del mundo, con su hiper-inteligencia ha ideado planes para destruir Metrópolis en una especie de juicio final. Su historia ha sido varias veces cambiada o revisada desde su creación, y su actual origen canónico es el que se cuenta en la nueva continuidad del universo DC, donde Luthor aparece como un asesor del gobierno contratado para investigar y reducir a Superman pero finalmente

⁹⁴ La megalomanía es un trastorno mental que padece la persona que se cree socialmente muy importante, poseedora de enormes riquezas y capaz de hacer grandes cosas

termina siendo apresado por sus crímenes al ser derrotado por el Hombre de Acero. En la actualidad forma parte de la Liga de la Justicia tras vencer al Sindicato del Crimen.

A diferencia de los villanos anteriores, Galactus no es un dios, tampoco es un ser ultra-inteligente, o un tipo con gran carisma, es más ni siquiera es un ser vivo como tal, Galactus es una entidad que representa fuerza, él es una de las más poderosas entidades cósmicas, una fuerza fundamental en el funcionamiento del universo, una fuerza de la naturaleza del cosmos, y el poder destructor más temido por todas las civilizaciones que existen⁹⁵. Apodado “El Devorador de Mundos” apareció por primera vez en *Fantastic Four #48* en marzo de 1966. Temido en todo el Universo, Galactus es el único sobreviviente del universo que existió antes que este, él es la tercera fuerza del universo, su nombre es temido por incontables planetas por todo el universo, que viven atemorizados por la inevitable llegada del destructor de mundos. Galactus es una de las fuerza fundamentales del Universo Marvel, único sobreviviente del universo que existió antes de la gran explosión el Big Bang que dio origen a nuestro actual universo. En su existencia previa su nombre era Galan, un explorador espacial del planeta Taa, junto con otros de su raza atestiguó el fin de su universo, pero en donde todos los demás sucumbieron víctima de la radiación y del final cósmico Galan sobrevivió, en medio de la destrucción y posterior nacimiento del actual universo Galan se encubría en la forma del devorador de mundos Galactus. Su forma física es percibida en multitud de formas diferentes según la raza o especie que lo observe. La importancia cósmica de Galactus está testificado por las más poderosas manifestaciones del universo, Galactus junto con Eternidad y La Muerte son el triángulo de fuerzas que rigen el universo, representando la Equidad, la Necesidad y la Venganza respectivamente. En los bordes del espacio, entre la frontera del tiempo y la existencia, se encontraría Galactus en el centro de una Galaxia, en medio de un vórtice de energía primordial, el destructor de mundos mostraría su poder. Galactus no tiene forma verdadera, él es inefable, es inútil tratar de comprenderlo, Galactus es una entidad cósmica que está más allá de conceptos como el bien o el mal pero al destruir planetas y asesinar a miles de seres vivos se le considera un supervillano.

⁹⁵ Aunque mayormente Galactus se manifiesta como un organismo, él está compuesto de pura energía cósmica y en algunas ocasiones se ha manifestado como una estrella. Para dibujarlo se optó por dibujarlo como un guerrero de dimensiones gigantescas y con una gran armadura.

4.3 Las mujeres en el comic: femme fatale, damisela en apuros y amazona.

¿Cómo son vistas las mujeres en los comics? Al principio las mujeres se regían bajo el arquetipo de damisela en apuros incapaz de hacer algo por su cuenta, aunque este fue el rol por excelencia de la mujer por unos años poco a poco las mujeres se fueron abriendo paso para lograr un protagonismo aunque con sus debidas consecuencias así tenemos que en la actualidad, y después de una larga lucha por un protagonismo, las mujeres desempeñan papeles de heroínas o de villanas que bien podrían ser superiores a los hombres en este “trabajo”. La primera en abrir este camino fue la superheroína por excelencia Wonder Woman.

Wonder Woman es un personaje creado por William Moulton Marston junto a su esposa Elizabeth Holloway Marston. Moulton es psicólogo y teórico feminista⁹⁶, en octubre de 1940 escribe un artículo en la revista femenina *Family Circle*, y en dicho artículo, titulado *Don't Laugh at the Comics*, donde analiza el potencial educativo que podrían tener los comics, este artículo llama la atención del editor Max Gaines de la *National*, que le ofrece un puesto a Moulton como consultor educativo para la editorial el cual acepta y así inicia su inquietud por crear un comic ya que viendo el predominio de personajes masculinos de la editorial decide escribir sobre un nuevo personaje femenino, con la ayuda de su esposa. Suprema es el nombre inicial que le pone Moulton a su superheroína, basa su origen en la mitología griega: la reina de las amazonas, Hipólita, crea a su hija a partir de arcilla y le pide a Afrodita que le de vida, así nace la princesa Diana de las amazonas, concebida por una diosa y poseedora de poderes superiores: bella como Afrodita, sabia como Atenea, ágil como Mercurio y fuerte como Hércules, así es como la describe. Las amazonas viven en una utópica isla llamada Themyscira, apartada de los hombres y su machista civilización, esto cambia cuando un oficial de inteligencia de la Armada de Estados Unidos, Steve Trevor, se estrella en su avión militar en la isla. Diana junto con algunas amazonas lo rescatan y Diana se enamora del oficial, y cuando éste les cuenta que el fascismo trata de esclavizar la humanidad, Afrodita, que relaciona el fascismo con el antiguo Imperio Romano, anuncia que ya es hora de ir al mundo de los hombres a enfrentarse a los malvados nazis para esta misión se elegirá a la mejor guerra por lo que se hace un torneo, Diana se presenta en el torneo donde se

⁹⁶ Y el inventor del medidor de presión sanguínea que se convertirá en un componente esencial para el polígrafo (detector de mentiras) moderno

decidirá quién parte a la batalla, para que no la reconozcan se enmascara, gana con facilidad, y se descubre ante el público. Afrodita la nombra embajadora de las amazonas hacia el resto del mundo y le regala el lazo de la verdad y unas muñequeras de un metal reflectante que hace rebotar las balas. Así, Diana parte hacia la civilización con el oficial y rápidamente empieza su lucha contra la Alemania nazi. Con el cambio de nombre de Suprema a Wonder Woman, esta superheroína hace su primera aparición en *All Star Comics #8* en diciembre de 1941, convirtiéndola en la primera mujer que es capaz de igualar su poder al de Superman, y una pionera entre las mujeres guerreras de ficción. Wonder Woman consiguió serie propia en verano de 1942.

William Moulton Marston dio con la fórmula para convertir a una superheroína en un éxito, ésta debía ser una mujer fuerte, independiente y con sus propias armas e ideales. Gracias a él y su Wonder Woman, veinte años después, los grupos de superhéroes no son solo de hombres, son grupos que tienen integradas a las heroínas, con un trato igualitario, incluso algunos grupos solo están integrados por superheroínas pero sin sentirse superiores a sus compañeros hombres. Pero, a pesar de eso, en un principio las mujeres siguen siendo representadas desde una óptica un tanto machista, cosa que se irá subsanando con el paso del tiempo.

Otro ejemplo de este cambio es el que sucede con Sue Storm de los Fantastic Four, quien al principio queda relegada de un papel importante dentro del grupo, pero al ver el cambio que se está dando con las mujeres, será Reed Richards quien se encargue de reivindicar la importancia de algunos de los actos de Sue de cara a los lectores quien no creen que su poder de invisibilidad sea de utilidad, pero a pesar de todos estos esfuerzos el personaje sigue teniendo una clara posición secundaria respecto a sus tres compañeros, por lo que Stan Lee remarca como puede las ocasiones en las que el poder de Sue es útil. Reed enfatiza la importancia de estos descubrimientos con sus propias palabras: ¿Sabes, Sue? Te preocupabas porque no creías contribuir lo bastante al grupo. ¡Pues ahora te convertirás en el miembro estrella! (Marvel Comics, 2015). Cosa que no es del todo cierta, pero aun así es un importante cambio para mejorar, Invisible Woman es el primer personaje femenino de la Era Marvel, por lo que debe dejar un legado a las próximas heroínas pero también se enfrenta a unos cuantos momentos decididamente machistas. Primero, Stan la utiliza como objeto de pugna

entre Mr. Fantastic y Namor, ya que los dos están enamorados de ella, y en más de una ocasión los componentes masculinos del grupo tendrán que ir a rescatarla a los refugios acuáticos del príncipe submarino. Después, encontramos algunas líneas en el guion que denotan cierto machismo, pequeñas referencias bastante molestas que se irán desvaneciendo a medida que pasen los números. Al final, Invisible Woman pierde el miedo y se muestra más segura, incluso demuestra que sus poderes son mucho más grandes que los de sus compañeros haciéndola un elemento valioso no solo para los Cuatro sino también para todo el universo Marvel. Parece que si en algo se distinguen las chicas Marvel durante sus inicios es en dejar prendados a medio plantel de personajes y en tener que evolucionar progresivamente para patentar su utilidad. Las mujeres ya no son sumisas, no son un simple objeto para los hombres. La evolución de la figura de la mujer en los comics Marvel también se traspasa a National.

La Batifamilia, dispersada desde la vuelta a la gloria pasada de Batman, acoge a un nuevo miembro femenino: Bárbara Gordon, quien es la hija del Comisionado Gordon, se presenta en el *Detective Comics #359* en enero de 1967 como la nueva Batgirl. Esta Batgirl no tiene nada que ver con la anterior, en realidad es un traspaso de la versión de la chica murciélago de la serie de TV de Batman de los 60 al comic. Se trata de una Batgirl en igualdad de condiciones con Robin en la lucha contra el crimen, y que protagonizará muchas historias de complemento con el Chico Maravilla. Aunque este no es el único cambio, si las heroínas han cambiado ¿las villanas también? La respuesta es afirmativa, las villanas han dado un cambio pueden llegar a ser más temibles que los hombres, aunque a menudo, las supervillanas son mujeres fatales, criminales que usan su atractivo para crear tensión sexual y generar así distracción mientras tratan de destruir a un héroe. Un ejemplo es Catwoman.

Catwoman es el alias de Selina Kyle, una ladrona de guante blanco moralmente reformada, al principio como villana de Batman, terminan teniendo una relación romántica, con sus altos y bajos, idas y venidas. Selina se muestra como una mujer tenaz, independiente, y muy conflictiva con su pasado. Catwoman aparece por primera vez en *Batman #1* en enero de 1940, creada por Bill Finger y Bob Kane. Tanto ella como el Joker fueron los dos primeros enemigos de Batman, aunque con el tiempo se la consideró más como una adversaria.

Ha habido muchas versiones del origen de Catwoman en los últimos años, pero el canon más fiel sugiere que Selina Kyle era hija de Bryan y María Kyle, y nació en los suburbios de Gotham⁹⁷. Su padre era un hombre abusivo y borracho que siempre incomodaba a su mujer, María, una simple ama de casa. En su tiempo libre, Selina tomó clases de gimnasia, no sólo como una actividad extra curricular, sino para evitar a veces la violencia doméstica en su hogar. Un día, cuando regresaba de la escuela, Selina encontró a su madre acostada en la bañera llena de sangre, al parecer, María se había suicidado cortándose las venas con una cuchilla de afeitar y un par de años más tarde, su padre Bryan murió por intoxicación con alcohol, Selina llamó a la policía pero en cuanto colgó el teléfono, empacó su maleta y huyó de su casa. Al no tener hogar se convirtió en una ladrona que se robaba la comida de los supermercados, cuando Selina creció, se convirtió en prostituta, aunque a veces trabajaba de ladrona por la noche robando joyas y diamantes de los museos y las casas de los ricos, hasta que una noche robó un tótem valioso de un museo y de repente un ninja con capucha interrumpió su huida y le quitó ese tótem, Selina siguió al ninja hasta un almacén, que resultó ser una academia de artes marciales secretas, cuando fue descubierta, el ninja, conocido solamente como Kai, le dijo a su Sensei que era una intrusa y un ladrona y que debía ser castigada severamente, sin embargo, después de ver sus reflejos rápidos y habilidades, el Sensei cortésmente le pidió unirse a la academia y ella aceptó. Varias semanas habían pasado y las habilidades de lucha de Selina habían mejorado dramáticamente, pero la relación con Kai estaba lejos de ser agradable, él la odiaba porque era una chica habilidosa y aún más porque sabía que era la favorita del Sensei.

Unas noches más tarde, la noticia de que Batman fue visto en el Parque Robinson le llamó la atención, curiosa se dirigió al parque y alcanzó a ver al Caballero Oscuro en acción, dándose cuenta de que Batman estaba sangrando, algo en su mente despertó: si alguien puede ponerse un disfraz y que todo el mundo sea feliz o temeroso al verlo, ella puede hacer lo mismo también. Batman se convirtió en su referente y Selina decidió convertirse en una enmascarada al igual que él, se compró un traje de gato usando todos sus ahorros y volvió a su profesión de ladrona con su traje nuevo y sus nuevas capacidades. Cuando ella estaba tratando de robar

⁹⁷ Ciudad natal de casi todos los personajes en Batman.

en una tienda fue detenida por un grupo de guardias de seguridad y uno de ellos la llamó "Catwoman". A Selina le encantó el nombre y, por tanto, así nació Catwoman.

El mundo de los comics está en constante evolución, como medio de actualidad que es en esta época. Y aun así, las mujeres aún tienen mucho que decir.

4.4 Las minorías representadas en los comics.

Stan Lee no tiene problemas en poner a personajes discapacitados en las páginas de sus comics, es más, muchos de ellos representan un papel importantísimo dentro de las series en las que aparecen, como el personaje ciego más representativo⁹⁸ del Universo Marvel: Daredevil quien nace con la simple intención de dar algún encargo a Bill Everett, creador de Namor en los 40, que vaga por las oficinas de Marvel sin nada importante entre manos. Stan se propone crear un último personaje que sorprenda por completo al público y se convierta en el más atípico de los, ya de por sí atípicos, personajes Marvel. Lee ve como en periódicos y revistas se escriben artículos que subrayan el hecho de que todos los personajes creados por él tengan algún defecto por lo que al señor Lee se le ocurre ponerle una discapacidad: será un superhéroe ciego. El hombre sin miedo, así es como se conoce a Daredevil quien no ve a su ceguera como un impedimento para superarse en la vida, ya que como Matt Murdock es un abogado reconocido y, cabe destacar, muy bueno en su profesión. Daredevil pretende crear la idea de que cualquier persona que quiera superarse a sí misma y tenga un motivo por el cual vivir, será valiosa para la sociedad y valdrá mucho más que aquellos que están "completos y sanos" pero aportan nada. Los discapacitados también son personas, y son personas útiles que pueden aportar algo a su sociedad.

Hay otra serie que vivirá una situación parecida, y que no solo cuenta también con un protagonista minusválido, los personajes que aparecen ahí son rechazados por la sociedad y representan, de alguna manera, a las minorías. X-Men presenta a los alumnos de Charles Xavier, un hombre confinado a una silla de ruedas pero cuya mente es mucho más poderosa que la de cualquier persona normal: es un mutante telepata. ¿Y qué es un mutante? Los mutantes son personas con poderes extra, personas que nacen con el gen X⁹⁹, gen diferente

⁹⁸ Y el último superhéroe de Stan Lee en aparecer.

⁹⁹ De ahí deriva también la X del título de la serie.

que los hace ser el nuevo eslabón de los seres humanos, la evolución del homo sapiens: el “homo superior”, como los bautiza Lee. Los mutantes son tratados por la sociedad con miedo, odio y son atacados violentamente ¿le parece conocida esta conducta en la realidad? Los mutantes son la representación de las minorías étnicas discriminadas en los Estados Unidos, pero el discurso va más allá de solo representarlas. Charles Xavier sueña con una sociedad en la que coexistan humanos y mutantes por igual, aunque para ello se tenga que oponer a otros mutantes que tengan actitudes más radicales, como es el caso de su amigo/enemigo Magneto quien quiere la hegemonía de la raza mutante y actúa violentamente contra los humanos para defender la libertad de los suyos. Se podría decir que, efectivamente, si los mutantes son una metáfora de la población negra de Estados Unidos, Charles Xavier y Magneto representan las dos caras de la moneda, las dos reacciones posibles ante la discriminación: el intento de conseguir una sociedad tolerante mediante el diálogo y el puro contraataque violento. Si nos ponemos a reflexionar, podemos darnos cuenta que el llamado “sueño de Xavier”, que tanto proclaman sus estudiantes, podría ser una referencia al discurso llamado “I have a dream” del activista por los derechos de la población negra Martin Luther King. Por desgracia, a pesar del prometedor inicio de X-Men y su crítica social, tras la marcha de Lee se tratará superficialmente este tema y la serie se entretendrá en los típicos enfrentamientos con supervillanos. Al igual que con Daredevil, tendrán que pasar varios años hasta que alguien sepa hacerlos renacer de sus cenizas, y ocupar el puesto que debieron tener desde el principio.

T'Challa , o mejor conocido como Black Panther es el líder del país africano imaginario de Wakanda y también el primer héroe de raza negra del comic que aparece en el *Fantastic Four* #52 en julio de 1966. Cuando Black Panther se encuentra con el Capitán América, éste le ofrece un puesto como miembro de los Vengadores, consolidando así al personaje como un superhéroe más, esto en *Avengers* #52, mayo de 1968. Curiosamente, en octubre de 1966 nace un partido por la defensa de los derechos de la población afroamericana llamado Partido Pantera Negra, dicha organización aparece motivada por el asesinato de Malcolm X¹⁰⁰, y durante un tiempo, tras la creación de ese partido, el personaje de Black Panther pasa a llamarse simplemente Panther, pero pronto recupera su nombre original. Un año después, en

¹⁰⁰ Activista de los derechos y la unidad negra transcontinental que fue tiroteado en medio de una conferencia pública.

el *Captain America #117*, septiembre de 1969, se presenta a Falcon, un superhéroe negro que será compañero del Capitán América durante una larga temporada, así, mientras que el Capitán es el símbolo de América, Falcon representa a su etnia.

Casi simultáneamente, en National aparece un nuevo Green Lantern, John Stewart, un personaje afroamericano que vendrá a sustituir a los otros Linterna Verde cuando éstos no estén disponibles, apareció en *Green Lantern #87*, diciembre de 1971. Esto pone de relevancia que la población negra está adquiriendo importancia en los comics, además de que obviamente se busca enganchar a su público pues la lista de los personajes de color en los comics irá aumentando a medida que pasen los años, y actualmente es algo común encontrar personajes de muchas etnias distintas entremezclados por las viñetas de una historia.

Otro grupo que también será representado será la comunidad LGBT, con un miembro del grupo superheroico canadiense Alpha Flight y miembro también de los X-Men: Northstar quien es el primer superhéroe en revelar públicamente su homosexualidad. Creado en 1979 e imaginado por sus autores Chris Claremont y John Byrne como un personaje gay desde un principio, tardó sin embargo más de un decenio en salir del armario. Lo hizo finalmente en 1992, y con no poco revuelo, en Alpha Flight #106. Pero no será el único y lo curioso es que la mayoría de estos personajes se encuentran en los X-Men pues ellos son los representantes del mundo al mezclar a superhéroes y supervillanos de todas las razas y preferencias.

Los comics poco a poco van ganando relevancia social, y en ocasiones se meterán de lleno en la polémica, pasando a un primer término.

4.5 Los tipos en el comic.

En el mundo existe una tipología caracterológica bien definida y fundada en estereotipos precisos, personajes que tienen características bien definidas y que se identificaran fácilmente, en el comic es muy común encontrar estos tipos pero ¿el comic es capaz de crear tipos o sólo estándares? El comic tiene la posibilidad de construir caracteres individuales y universales que son típicos, es decir, que la mayor parte de la producción se orienta hacia la creación de puros esquemas utilizables, y no solo para los personajes, esto se utiliza también para los lugares, es decir, los lugares donde se desarrollan las historias en los comics son espacios convencionales, comunes y familiares. Puede ser considerado como típico un

personaje que, por el carácter orgánico de la narración que lo produce, adquiere una fisonomía completa, no sólo exterior, sino también intelectual y moral. Un personaje es válido cuando a través de sus gestos y su proceder se define su personalidad, su forma de reaccionar ante las cosas y actuar sobre ellas, y su concepto del mundo (Eco, 1984).

Un personaje es significativo y típico cuando el autor consigue revelar los múltiples nexos que unen los rasgos individuales de sus héroes con los problemas generales de la época, cuando el personaje vive los problemas generales de su tiempo, incluso los más abstractos, como problemas individualmente suyos, y que tienen para él una importancia vital, es ahí cuando nosotros como lectores nos sentimos identificados y le damos otro sentido a esos héroes o villanos, los hacemos parte de nosotros, porque ellos viven lo que nosotros vivimos, siente y sufren lo mismo que nosotros, se vuelven algo no ajeno a nosotros. La manifestación de lo excepcional como realidad social típica que es necesaria para extraer al personaje de medianía estadística y erigirlo como modelo ideal que reúna en sí, no los caracteres accidentales de la realidad cotidiana, sino los caracteres universales de una realidad ejemplar (Eco, 1984).

Ese recurso a lo típico se define como el uso práctico de un producto artístico ya gozado en una conciencia de los nexos que lo ligaban a la realidad y a nuestras experiencias realizadas o posibles. Aun en el ámbito de una narrativa popular, se dan casos en que un personaje aparentemente esquemático, presuntuosamente convencional, se convierte en algo más, se convierte en un modelo de situaciones morales concretísimas y se ha convertido en una especial estructura de la narración, a un sistema de reiteraciones y leitmotiv¹⁰¹, que han contribuido a excavar, bajo la corteza del esquema convencional, la profundidad de un tipo (Eco, 1984).

En una sociedad de masas, de la época de la civilización industrial, observamos un proceso de mitificación y que actúa según la misma mecánica mitopoética que utiliza el poeta moderno. Se trata de la identificación privada y subjetiva, en su origen, entre un objeto o una imagen y una suma de finalidad, consciente o inconsciente, de forma que se realice una unidad entre imágenes y aspiraciones, es decir, a veces las virtudes del héroe se humanizan

¹⁰¹ Motivo central recurrente de una obra literaria o cinematográfica. Es una palabra, verso, imagen o figura literaria que se repite a lo largo de una obra literaria

y sus poderes, más que sobrenaturales, constituyen la más alta realización de un poder natural, la astucia, la rapidez, la habilidad bélica, o incluso la inteligencia, el espíritu de observación y las posibilidades económicas. En una sociedad industrializada el héroe positivo debe encarnar, además de todos los límites imaginables, las exigencias de potencia que el ciudadano vulgar alimenta y no puede satisfacer. Por ejemplo, Superman no es un ser terrestre, viene del planeta Krypton, su condición de extraterrestre es la que le da súper poderes haciéndolo un superhombre que todos admiran, en cambio, Clark Kent, quien es su identidad secreta, personifica de forma perfectamente típica al lector medio, asaltado por los complejos y despreciado por sus propios semejantes, al ser un hombre común sin nada especial que lo caracterice; a lo largo de un obvio proceso de identificación, cualquier sujeto, de cualquier ciudad, principalmente de Estados Unidos, alimenta secretamente la esperanza de que un día, de los despojos de su actual personalidad, florecerá un superhombre capaz de recuperar años de mediocridad.

Otro ejemplo será Spider-Man-Peter Parker. Cuando Spider-Man es Peter Parker es un joven estudiante con un empleo como fotógrafo en un periódico, su principal labor es fotografiar a Spider-Man y ser un genio científico, debilucho, delgado, Peter es un nerd, con muy pocos amigos, sin una vida social activa, es un chico que no ha nacido para destacar, pero en cuanto se pone su traje Peter se convierte en Spider-Man y se vuelve un hombre diferente, risueño y bromista, combate el crimen sin temor y es un as en el amor; con esto se representa como los superhéroes personifican lo que los hombres quieren llegar a ser, mientras que sus alter egos son los hombres comunes, los hombres del día a día, entonces si Peter Parker o Clark Kent pueden llegar a ser Spider-Man y Superman ¿Por qué yo no? Una razón por la cual nos identificamos y amamos a los superhéroes, porque muestran nuestras aspiraciones y debilidades.

El personaje mitológico de los comics se halla actualmente en esta singular situación: debe ser un arquetipo, la suma y compendio de determinadas aspiraciones colectivas y por tanto debe inmovilizarse en una fijeza emblemática que lo haga fácilmente reconocible pero por el hecho de ser comercializado en el ámbito de una producción de comics, por y para un público consumidor de comics debe estar sometido a un desarrollo que es característico del personaje de comic. Cada uno de ellos está dotado de poderes tales que podría, prácticamente,

apoderarse del gobierno, destruir un ejército alterar el equilibrio planetario. Es evidente que cada uno de estos personajes es profundamente bueno, moral, subordinado a las leyes naturales y civiles, por lo que es legítimo y hermoso que emplee sus poderes con fines benéficos. En este sentido, el mensaje pedagógico de estas historias sería, por lo menos a nivel de la literatura infantil, altamente aceptable, y los mismos episodios de violencia de que están sembrados varios de los episodios, tendrían una finalidad en dicha reprobación final del mal y en el triunfo de los buenos.

Por eso ¿hasta qué punto estos iconos reproducen la cosmovisión dominante correspondiente a tal proceso y en qué medida provocan o admiten una lectura alternativa que resista la lógica hegemónica?

CONCLUSIONES.

Al final de este trabajo lo admito. Admito que me he metido en un mundo nuevo, he dejado de lado a la chica amante de los comics para ser la historiadora que investiga sobre el tema, he aprendido mucho más del mundo que me apasiona, comprendo las cosas de otra manera, observo este fenómeno de una manera objetiva pues a veces solo se necesita mirar algo con un cristal diferente para entenderlo y de esta manera formar un criterio descubriendo la gran carga social y los alcances culturales que pueden tener los comics en la actualidad. ¿Qué es lo que deja este trabajo?

El comic es un producto de la mass media creado y producido para las masas con la simple razón de ser una forma de entretenimiento pero éste tiene un trasfondo histórico, cultural y social, no es ajeno a los problemas de la realidad y los aborda de una manera única y especial, los superhéroes y supervillanos son el reflejo de las sociedad, de lo que acontece pues el mundo del papel no es distinto al mundo real ya que nos muestra un periodo específico de tiempo en un lugar determinado, los personajes del comic nos dan una perspectiva de lo que acontece como si fuera visto desde la perspectiva de un ciudadano común y sin pretensiones de ningún tipo solo las de entretener, el comic se vuelve un testigo gráfico de una sociedad y cultura determinada, ha visto el paso de varias y muy diferentes ideologías, regímenes, luchas, revoluciones, acontecimientos del día a día de la sociedad también de sus sueños y esperanzas, miedos y frustraciones. Los cartoonists crean personajes desde la cotidianidad tratando de darnos así esperanzas y valores con sus héroes, personajes que son creados no sólo para entretenernos sino también para reflejar todo aquello que nos rodea y crear en la sociedad una conciencia.

Con la llegada de la era industrial y el acceso al control de la vida social de las clases subalternas se ha establecido una civilización de la mass media y no carece ciertamente de motivos el buscar en la base de todo acto de intolerancia una raíz aristocrática hacia la cultura de masas, un desprecio que sólo aparentemente se dirige a esta cultura pero que en realidad apunta a toda la masa. Un desprecio que sólo aparentemente se distingue entre masa como grupo gregario y comunidad de individuos autorresponsables, sustraídos a la masificación y a la absorción completa porque en el fondo existe siempre la nostalgia por una época en que

los valores culturales eran un privilegio de clases y no eran puestos a disposición de todos indiscriminadamente.

Los comics son imágenes y ésta designa una realidad, la representa a través de la construcción de un discurso implícito o explícito, el cual está mediado por los intereses de su productor y las experiencias del receptor, la imagen icónica viene siendo la que además de representar guarda una relación de semejanza con su referente, susceptible de conservarse en el tiempo y en el espacio para transformarse en un modelo de esa realidad, así los comics se harán llamar portadores de los intereses de la clase media y reflejarán claramente los valores dominantes en el gran juego nacional. El problema es que somos una sociedad de analfabetas visuales, a pesar del predominio de la imagen aun no somos capaces de leer una imagen. Actualmente las investigaciones, no sólo históricas, hablan de un giro visual, un giro en el cual estamos bajo su régimen esto no quiere decir que esté dominado o esté por debajo de la palabra escrita, sino que habla acerca de como las imágenes toman un lugar de importancia junto a la escritura.

Coincido con Umberto Eco en que el problema de la cultura de masas es en realidad el siguiente: en la actualidad es maniobrada por "grupos económicos" que persiguen finalidades de lucro y realizada por "ejecutores especializados" en suministrar lo que se estima de mejor salida, sin que tenga lugar una intervención masiva de los hombres de cultura en la producción, la postura de estos hombres es precisamente la de protesta y reserva. Una cultura de entretenimiento no podrá nunca evitar someterse a ciertas leyes de la oferta y demanda. El comic es uno de los medios más expresivos de la cultura y su relación con los mass media es innegable, son vehículos de la imagen, maneras de representación icónica que simbolizan un referente real o imaginario a través de estructuras muy específicas que le otorgan potencialidad comunicativa. Existen condicionamientos industriales que se derivan de la naturaleza periodística de los comics pues debemos recordar que nacen de las tiras del periódico y uno de estos condicionamientos es el referido al espacio disponible por el dibujante con las variadas opciones estético-industriales que nacen de la administración de tal espacio, dando lugar a estructuras narrativas de ritmo y características graficas muy diferenciadas.

La mejor prueba de que los comics son un producto industrial de puro consumo sucede cuando a veces un personaje es inventado por un autor y éste trabaja en su obra publicando sus historias donde poco a poco gana fama volviéndose un producto exitoso, al tener aún más demanda el autor se ve saturado de trabajo y necesita de más personal, la empresa en la que trabaja le proporcionara al equipo que lo ayudará a publicar, dibujar, entintar y demás actividades que completen el proceso de producción para que poco después el autor sea sustituido por ese equipo, su genialidad se hace fungible y su invento producto de oficina. Por eso ser cartoonist jamás ha sido fácil y creo que jamás lo será, como cartoonist eres amado por muchos y despreciado por otros, debes ser un genio y un gran artista para lograr lo imposible, no dejar de sorprender. Al ser una persona así estás inmerso en tu mundo pero no olvidas que fuera de tus dibujos hay una realidad, el contexto en el que te desarrollas tiene problemas políticos, sociales, económicos, ¿Cómo logras no parecer apático a lo que pasa a tu alrededor? Es ahí cuando recuerdas que en tus manos dibujantes está la vida de un héroe, de alguien que puede reflejar lo que vives, alguien que puede crear una conciencia y explicar o hacerte saber que no estás solo en esos problemas ya que hasta los superhéroes también tienen problemas. El talento, el carisma y la habilidad de un cartoonist son las cualidades que consiguen atrapar al público, el que tiene la capacidad de contar una historia y definir un personaje son los que valen la pena. En todas las empresas de medios de comunicación mundial la estrategia clave es identificar, atraer y nutrir a las personas con talento.

Al principio todos los cartoonist son solo personas que tienen una buena idea y un talento para dibujar. Cuando se deciden a crear una obra y comienzan una carrera tienen dos opciones: ser independientes o pertenecer a una empresa, un dilema bastante difícil ¿no? Porque cualquiera de las dos decisiones trae sus consecuencias, si se decide ser independiente el riesgo es muy alto puede ser que tu obra no sea leída por un gran público y tal vez se quede solo en lo local pero si sabes manejar bien tus cartas y aprovechas tus recursos puedes volverte un artista de renombre, como vimos con los web cartoonist pero si decides probar suerte con alguna compañía el éxito y la fama son un poco más fáciles de conseguir pero ¿Cuál es el riesgo latente? Podría pasar que tu obra no vuelva a ser tuya, pues se ha vuelto un producto el cual ya no te pertenece del todo ahora también forma parte de la propiedad de una compañía. Un cartoonist nunca la tendrá fácil para cumplir sus sueños sin embargo se aventura a conseguirlos y los resultados son satisfactorios.

Al ser la figura más importante del comic va más allá de un simple dibujante, es el padre de los personajes, una especie de dios para ellos que desde arriba decide que es lo que el futuro depara para sus protagonistas, controla sus acciones sin que ellos puedan hacer nada, podríamos decir que el cartoonist es incluso una especie de tirano pero para el lector es la mente maestra, la persona que vuelve realidad los sueños o que dota de un realismo sin igual a su comic, para el lector, el cartoonist es el genio del lápiz, el artista del mundo pop, el guerrero defensor del comic.

El éxito comercial de estos personajes ha tenido sus altibajos pero dista mucho de haberse agotado, como muestran las actuales superproducciones hollywoodenses y esto, significativamente a escala ya no es estadounidense sino global. Y aunque parezca que tanto DC como Marvel ya no invierten en comics, la verdad es que es a lo que más le invierten, contratando nuevos cartoonist crean nuevas historias con diferentes variantes, el mercado de los comics no podría dejarlo tan fácil ya que en esto inicia y con esto muere.

Los web comics no solo son exclusivos de occidente, en oriente muchos autores han optado por subir sus obras a sus blogs, los famosos mangas y manhwas muchas veces llegan a ser reconocidos por su éxito en internet y posteriormente son publicados en formato físico pero esto es gracias a la fama que han alcanzado en la red o también encontramos el caso de que los autores o incluso los propios fans suben sus trabajos físicos a la red para que sean vistos por todo el mundo

Más allá de la polémica alrededor del tema del paso de papel a digital, este tipo de publicaciones benefician no solo a los lectores quienes mediante una aplicación pueden disfrutar de los más variados temas también son un buen medio para ahorrar recursos naturales. Obviamente no todo es miel sobre hojuelas ya que aunque todo esto es innovador y hasta cierto punto benéfico muchas personas alrededor del mundo tienen un problema: el acceso a estas tecnologías. Y aunque el negocio digital de los comics es posible e importante surge también el “anti negocio” porque las derivas del mundo virtual llevaron a que ese formato permitiera la piratería pero eso no es algo que ahora mismo preocupe a los creadores y editores de comics digitales. Sobre los eventuales giros que tomen los usos y costumbres e incluso por encima de la ineluctable evolución de los soportes tecnológicos, está algo más

emparentado con los instintos básicos: la lectura como experiencia y su posibilidad de ser enriquecida.

Es cierto que en esta investigación se me han pasado muchas historias, personajes y detalles por eso solo quise hablar sobre el género de superhéroes ya que es el que tiene más relevancia en este mundo. Estoy consciente de que he dejado muchos comics, es decir no los he mencionado o explicado, obras que merecerían un estudio más a fondo pero creo más conveniente hablar de los superhéroes en general ya que estos son los comics de los que todo mundo habla y conoce siquiera algo. Y si bien los comics de no ficción han comenzado a tener un auge, es inevitable aceptar que los que siguen predominando el mercado son los de ficción, en especial los de superhéroes. ¿Por qué elegir el género de superhéroes? En la ficción puede haber una representación de los dramas humanos, los superhéroes volvieron para recordarnos que nos cuidan como un Olimpo moderno pues surgen como un catalizador de las aspiraciones sociales poseyendo capacidades sobrenaturales y poderes, la doble identidad de casi todos los protagonistas, que es tanto un individuo común como un ser casi perfecto, contribuye a la fácil identificación de los lectores con sus nuevos héroes.

Los comics de superhéroes surgen como respuesta a la necesidad del ser humano de escapar del anonimato y la homogeneidad a través de la creación de mitos heroicos. Los llamados comúnmente Héroes populares son protagonistas de una serie de narrativas de amplia difusión, sus hazañas y virtudes venidas desde la ficción o la vida real parecen ser identificadas como heroicas por quienes los siguen, admiran o consumen sus aventuras.

La propia noción de "héroe" resulta ilustrativa en este sentido. Ya Hegel señaló la importancia del héroe como representante del Volksgeist o "espíritu del pueblo" y por extensión del Zeitgeist o "espíritu de los tiempos", concluyendo que en un estado moderno caracterizado por el contrato social, la vieja moral heroica individualista se había quedado anacrónica, por lo que si había de sobrevivir bajo estas nuevas coordenadas históricas y éticas, la figura del héroe debía por necesidad ser "socialmente representativa". Los superhéroes son por definición defensores del orden y la ley, es decir del status quo. Para ejemplificar esto tenemos a Superman quien es el primero, de los más poderosos y el más conocido de estos personajes, él lucha por la libertad y la justicia teniendo como lema de lucha un tipo de declaración de principios, intenciones y lealtades: "Truth, Justice and the

American Way" (Verdad, Justicia y el Estilo Americano) con esto Superman siempre hace lo correcto garantizando así el orden, la ley y por tanto el sistema vigente.

Incluso antihéroes como Wolverine, superhéroes que no son tan queridos por el Estado como Spider-Man, con una cierta conciencia social como Green Arrow, extraterrestres que se ven involucrados en salvar a la tierra o que al ver tan indefensa a la humanidad deciden protegerla como el Detective Marciano, dioses desterrados que deben descubrir su motivación en la tierra como Thor, demonios arrepentidos dedicados a hacer el bien como Spawn y Hellboy, mutantes Homo Superior temidos, odiados y reprimidos con violencia como los X-Men o representantes de segmentos poblacionales minoritarios como Canario Negro (mujer), Daredevil (discapacitado) y Northstar (homosexual), parecen confirmar la inevitable relación de los superhéroes con el orden estatal-nacional y en concreto con el estado-nación que los vio nacer de la realidad y no de la ficción.

Me centro más en los superhéroes ya que ellos son los personajes principales de toda obra, los personajes con los cuales nos identificaremos casi siempre y digo casi siempre porque a veces llegamos a "amar" a un villano debiendo ser muy carismático para que eso pase, por eso debemos preguntarnos ¿Por qué nos atraen tanto los malos? La mayoría coincide en que si nos sentimos atraídos por los supervillanos es por la libertad de la que gozan, un villano puede hacer lo que quiera, no tiene restricciones de ningún tipo ni morales, ni legales, ni nada, por lo que sentirse un supervillano puede ser muy liberador. También nos atrae el poder, el poder físico, el poder intelectual, el poder político, el poder económico, los villanos buscan ese poder o si ya lo poseen buscan más y más, si bien los superhéroes tienen súper poderes, no buscan el dominio total y absoluto al contrario lo usan para ayudar a sus semejantes, los supervillanos buscan ser omnipotentes solo para satisfacer sus propios deseos, quieren usar ese súper poder no para ayudar a otros sino para ayudarse a sí mismos para lograr hacer lo que quieran. El perfil del villano ambicioso y súper inteligente fue común en la Época Dorada pero los escritores de la de Plata como Stan Lee, prefieren villanos más complejos, ya que de acuerdo con su punto de vista es más importante que los fanáticos simpaticen con los villanos que con los héroes. Muchos supervillanos son perfilados como el opuesto de su respectivo héroe enemigo haciendo que este contraste sea más directo, estos

contrastes ayudan a construir la grandeza mítica de las relaciones superhéroe-supervillano y permiten al villano servir como enemigo y opuesto del héroe.

Después de la guerra, las ventas bajaron y sumando la persecución por supuestas desviaciones de la moral, propiciada por el libro *Seduction of the Innocent*, se derivó en la implantación del mecanismo de censura conocido como Comics Code todos estos factores dieron como resultado el fin de la Edad de Oro y el comienzo de la Edad de Plata, que en su “primera etapa” se caracteriza por ser dominada por la autocensura, la domesticación absoluta del género superheróico y la infantilización de sus tramas, esto trajo como consecuencia que los superhéroes de DC (principalmente) fueran capaces de soportar el temporal y estimular nuevamente las ventas mediante la reelaboración de sus principales personajes y la creación de algunos nuevos, incluso las versiones más reconocidas de figuras tan icónicas como Flash, Green Lantern o Wonder Woman surgen en este período, sustituyendo a sus contrapartes de la era dorada. La Edad de Plata resultará más trascendental e importante en el caso de la compañía Marvel pues mientras DC tenía esta ola de renovar el éxito comercial del género reinventando y actualizando a sus personajes, Marvel se encarga de lanzar nuevos héroes y antihéroes para dar un mensaje: el mundo comienza a complicarse, no solo en la vida real sino también en las páginas de los comics. De esta época los héroes más notables son The Fantastic Four, Thor, X-Men, Daredevil y el más notable Spider Man creados por la dupla Stan Lee y Jack Kirby.

Los superhéroes con la “nueva visión” que les da Marvel comienzan a ser más humanos y menos perfectos, más ricos en personalidad y con más matices que sus predecesores, los superhéroes del Universo Marvel revitalizarán el género constituyendo el punto más alto y la superación de la Edad de Plata. Pero aun con todo esto no podemos decir que los superhéroes son agentes de cambio que desafían las estructuras de poder o son una fuerza revolucionaria, pues al final los comics de superhéroes son un producto de consumo que sirve para entretener y reflejar una parte de la sociedad sin pretender ser algo más.

El bien debe prevalecer sobre el mal y esa obligación moral es suficiente para justificar cualquier violencia. El villano representa la alteridad más radical, más peligrosa, más indigna de aceptarse dentro de la sociedad y más merecedora de ser encerrada totalmente, sin embargo algunos villanos, ya sea por su carisma o por su poder, son respetados, celebrados

o venerados. Muchos supervillanos son perfilados como el opuesto de su respectivo héroe enemigo y este es quizá el cliché más utilizado en los comics, por ejemplo Batman es perfilado como un personaje oscuro y carente de sentido del humor que lucha por la justicia mientras que su archienemigo por excelencia The Joker es un lunático irracional y colorido que representa el caos. El Profesor X busca y agrupa mutantes que estén a favor de la coexistencia con humanos normales, mientras que Magneto cree que los mutantes tienen derecho a gobernar a los humanos, estos contrastes ayudan a construir la grandeza mítica de las relaciones superhéroe-supervillano y permiten al villano servir como enemigo y opuesto del héroe.

Dentro del mundo de los comics existe una tipología caracterológica bien definida y fundada en estereotipos precisos. Arquetipos y estereotipos, los personajes de los comics son creados bajo estos dos términos y el mejor ejemplo y el más típico es la eterna lucha entre el bien y el mal, en un principio el malo se identifica fácilmente, por su escasa belleza, posteriormente por sus malas intenciones, quiere adueñarse del mundo, pero con el tiempo el malo puede ser un político con ideas diferentes o uno que propone cambios radicales. Los buenos en cambio son fácilmente reconocidos porque son estéticamente bellos, su forma de ser es lo que llaman “ser una buena persona” y sus ideales son siempre proteger al mundo de la maldad. Marvel y DC Comics al ser las empresas más grandes, reconocidas, con mayor historia y trayectoria han puesto el tipo de lo que deben ser los buenos y los malos en los comics. El tipo de superhéroes y supervillanos ha cambiado a lo largo de su historia, desde ser casi como dioses invencibles y sin empatía con el humano promedio hasta ser personajes con problemas, con dudas y miedos; también los espacios en los que se desarrollan han cambiado mostrando un mundo más parecido a la realidad, es un mundo de ficción implicado en el mundo real y que necesita de personajes que puedan representar hechos reales.

Después de tantos años que han pasado desde su aparición, los comics de superhéroes siguen implicados en la sociedad y lo seguirán estando por muchos años más. La historia de los comics presenta también de forma muy importante la lucha contra la censura de un puñado de personas preocupadas por la salud mental de los niños que después de leer uno de esos “comics que ensucian la mente”, es la evolución de un medio novedoso que, como pasa

actualmente con los videojuegos, lucha por conseguir su libertad de expresión y por ser tratado como se merece y no como un mero entretenimiento intrascendente y simplón.

Las historias y los personajes de los comics quedan grabadas no solo en nuestros corazones, quedan grabadas en el imaginario de las personas, generación tras generación habla de ellos, no pasan de moda, algunas veces su popularidad bajará pero jamás serán olvidados, dependerá de brillantes destellos de grandeza para volver a ser populares. A veces solo se necesita de un toque de genialidad, no necesitamos de un gran personaje con el más pequeño e insignificante se puede cambiar el mundo, revolucionarlo a tal forma que sin lo que se ha creado ya no pueda verse igual.

Desde la aparición de la primera comic strip y del primer superhéroe, pasando por los absurdos comentarios de Wertham, hasta la llegada de los nuevos superhéroes que no necesitan de un medio impreso para vivir y de la nueva ola de fans que se ha desatado gracias al cine, hay todo un mundo, un nuevo universo donde los héroes y villanos parecen no pasar de moda.

Como historiadora del comic he descubierto que éste es un universo enorme, un mundo nuevo que a pesar de las dificultades a las que me he enfrentado, ha sido un placer descubrir e ir más a fondo, sobre todo por las obras maestras que he podido leer y las que faltan...

FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA.

- (1995). *R.F. Outcault's The Yellow Kid*. Estados Unidos: Kitchen Sink Press.
- Altarriba, A. (2011). Introducción sobre el origen, evolución, límites y otros debates teóricos en torno a la historieta. *Arbor Ciencia, Pensamiento y Cultura*, 2.
- Anónimo. El Universo DC Comics. En <http://diazcg6e.awardspace.com/DCcomics.html> consultado el 29 de octubre de 2015.
- Anónimo. Marvel Wiki Marvel Comics. En http://es.marvel.wikia.com/wiki/Marvel_C%C3%B3mics consultado el 29 de octubre de 2015.
- Arceo, M. (2014). Vida de Cuadritos. Los comics de los comiqueros. En <http://www.jornada.unam.mx/ultimas/2014/01/28/vida-de-cuadritos-los-comics-de-los-comiqueros-1404.html> consultado el 28 de octubre de 2015.
- Aurrecoechea, JM. Bartra, A. (1993). *Puros Cuentos. Historia de la historieta en México. 1934-1950*. México: Grijalbo.
- Barajas, R. (2000). *La historia de un país en caricatura*. México: CONACULTA.
- Baron-Carvais, A. (1989). *La historieta*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Berni, T. (2007). Rodolphe Töpffer, inventor del comic. En <http://www.entrecomics.com/?p=7673> consultado el 25 de junio de 2014.
- Caamaño Tomás, A. Peppino Barale, A.M. (2009). La historieta: ¿literatura dibujada? *Fuentes humanísticas*, 39.
- Calvo, A. (2013). Rumbo a La Mole: Entrevista con Raúl Valdés. En <http://www.comicverso.org/2013/07/rumbo-la-mole-entrevista-con-raul-valdes.html> consultado el 28 de octubre de 2015.
- Castillo, M. (2013). Juanele, un físico que hace comics. En <http://www.animalpolitico.com/2013/04/juanele-un-fisico-que-hace-comics/> consultado el 28 de octubre de 2015.
- Chibi-Chio. (2014). Osamu Tezuka. Dios del Manga. *Revista Conexión Manga*, 300.
- Dante. (2014). Breve recorrido por las convenciones en México. *Revista Conexión Manga*, 300.

- Dante. (2015). Otakus. Orígenes del estereotipo despectivo. *Revista Conexión Manga*, 310.
- Decker, D. Fredric Wertham. Anti-Comics Crusader Who Turned Advocate. En <http://art-bin.com/art/awertham.html> consultado el 4 de noviembre de 2015.
- Eco, U. (1984). Apocalípticos e integrados. España: Editorial Lumen.
- Eisner, W. (2002). *El comic y el arte secuencial*. Estados Unidos: Editorial Norma.
- Fresnault-Deruell, P. (1978) El espacio interpersonal en los comics. *Semiología de la representación. Teatro, televisión, comic*. España: Gustavo Gili, S.A.
- González, Y. (2014) Publicaciones digitales: la evolución del medio impreso. *Revista Conexión Manga*, 300.
- Gubern, R. (1979). *El lenguaje de los comics*. España: Ediciones Península.
- L. Schodt, F. (2011). *Dreamland Japan. Writings on modern manga*. Estados Unidos: Stone Bridge Press.
- Mayorga, E. (2013). La historia del Comic en México. En <http://blogs.periodistadigital.com/hermosillo.php/2013/01/06/p327286> consultado el 20 de septiembre 2013.
- McLeod, S. (2012). Bud Fisher, Creator of "Mutt & Jeff". En http://www.thecartoonists.ca/Index_files/2012pages/TC-Bud%20Fisher%20MuttnJeff.html consultado el 20 de junio de 2014.
- Moix, T. (2007). *Historia social del comic*. España: Bruguera.
- Muro Munilla, MA. (2004). *Análisis e interpretación del comic. Ensayo de metodología semiótica*. España: Universidad de la Rioja.
- Pardo, M. (2007). El comic. *Revista Vitual Kids*, 11.
- Peluso. (2011). Entrevista con Ramón Espinoza hablando de su comic Niebla. En http://www.pegsmagazine.com/index.php?option=com_content&view=article&id=707:entrevista-con-ramon-espinoza-hablando-de-su-comic-niebla&catid=49:e-animacion&Itemid=60 consultado el 28 de octubre de 2015.
- Ponce-Cordero, R. (2010). Héroes y bandidos: iconos populares y figuraciones de la nación en América Latina. Estados Unidos: University of Pittsburgh. School of arts and sciences.
- RAE <http://lema.rae.es/drae/?val=historieta> consultado el 22 de febrero de 2014.

- Redacción. (2013). La novela gráfica. En <http://algarabia.com/artes/la-novela-grafica/> consultado el 22 de febrero de 2014.
- Rodríguez, N. (2014) .Cultura Friki en México. *Revista Conexión Manga*, 300.
- Rosero, S. (2014). La revolución tiene forma de historieta. En <http://www.revistaarcadia.com/impresaportada/articulo/la-revolucion-tiene-forma-de-historieta/38460> consultado el 29 de octubre de 2015.
- Watterson, B. (1989). The Cheapening of the Comics. A speech by Bill Watterson delivered at the Festival of Cartoon Art, Ohio State University. En <http://ignatz.brinkster.net/cheapening.html> consultado el 4 de noviembre de 2015.

ANEXOS

ANEXO 1

GLOSARIO DE TERMINOS USADOS COMUNMENTE EN EL COMIC O CÓMO ENTENDER LA JERGA DEL COMIC SIN MORIR EN EL INTENTO.

BALLOON.- Es el globo que se utiliza para los diálogos de los personajes, se ubica en la parte superior de la cabeza de quien habla.

CAMPER.- Persona snob la cual desacredita a los comics por considerarlos de las peores creaciones del mundo pero en secreto los lee.

CARTOON.- En los comics este término se designa a los dibujos.

CARTOONIST.- Aquella persona que se dedica a la creación de comics, principalmente se encarga de los dibujos y la trama que llevara su obra. Artista del comic.

COMIC.- Arte secuencial por excelencia de las masas.

COMIC STRIP.- Tira comica.

FAN.- Palabra corta para designar al fanático de algún medio de entretenimiento.

FANDOM.- Contracción de la frase *fan's kingdom*, es decir, reino de los fans, y engloba todas las actividades, lecturas, publicaciones, dibujos, clubes, proyecciones, etc., que hacen los aficionados a los comic.

FANZINE.- Contracción de *fans magazine* o revista del aficionado, en ella se publica lo que el *fandom* hace.

FRIKI.- Persona que lleva al límite su gusto por los comics o mangas o anime a tal grado que lo vuelve ya un estilo de vida, se usa mayormente como un término despectivo; las personas llamadas así incluso pueden sentirse orgullosos de ese apelativo. También es un término usado para todas aquellas personas que gustan de la cultura oriental.

GAG.- Chiste de un solo cuadro.

GEEK.- Persona que gusta de los comics y videojuegos (principalmente) y que hace de eso no solo un gusto o afición sino un modo de vida. Moda que se ha hecho popular en los últimos

5 años, la cual consiste en hacerse fan orgulloso de los comics, videojuegos, gadgets y ciencia ficción.

KINKY.- Fenómeno de la clase snob que pretende desprestigiar a los comics pero al mismo tiempo los lee y estudia para saber qué clase de “conocimiento” está generando.

LOC.- *Letters of comment* o mejor dicho las carta de comentario, ellas permiten una relación más “intima” con el *fandom*, ya que las *loc* se encuentran en las *fanzine* y hace que los iniciados en el mundo del comic comprendan mejor lo que pasa, es un intercambio fan-fan.

MANGA.- el arte japonés del comic.

MONITO.- Apodo cariñoso que reciben comúnmente en México los cartoons.

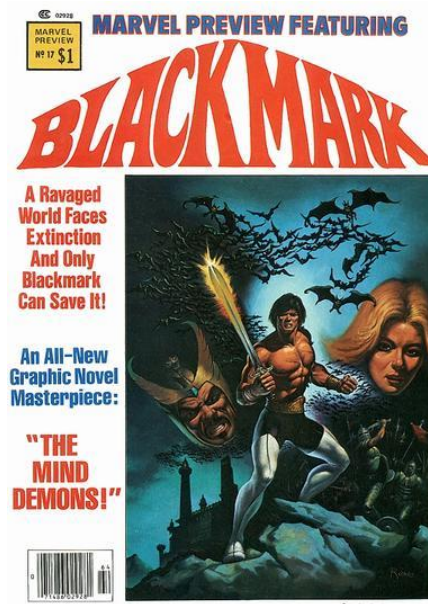
OTAKU.- Persona que gusta del anime y del manga. Término (despectivo o no) que se emplea como una forma de designar a las personas que gustan del anime y manga; mayoritariamente se usa en las sociedades occidentales.

SKETCHE.- Secuencia de viñetas que muestran una historia comica o de cualquier otro estilo.

ANEXO 2



El comic de superhéroes.



Blackmark, de Gil Kane y Archie Goodwin, la cual es aceptada como la primera novela gráfica.



Ejemplo de una comic strip.



Ejemplo de una fotonovela.



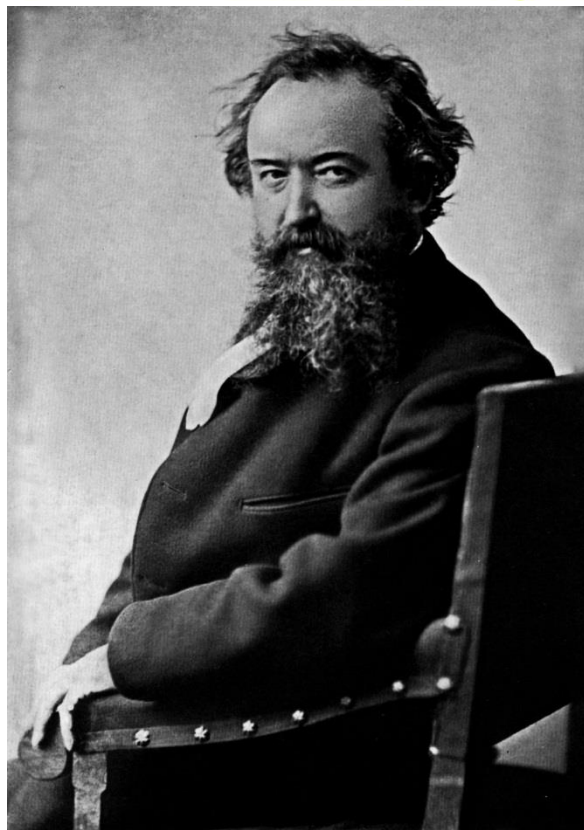
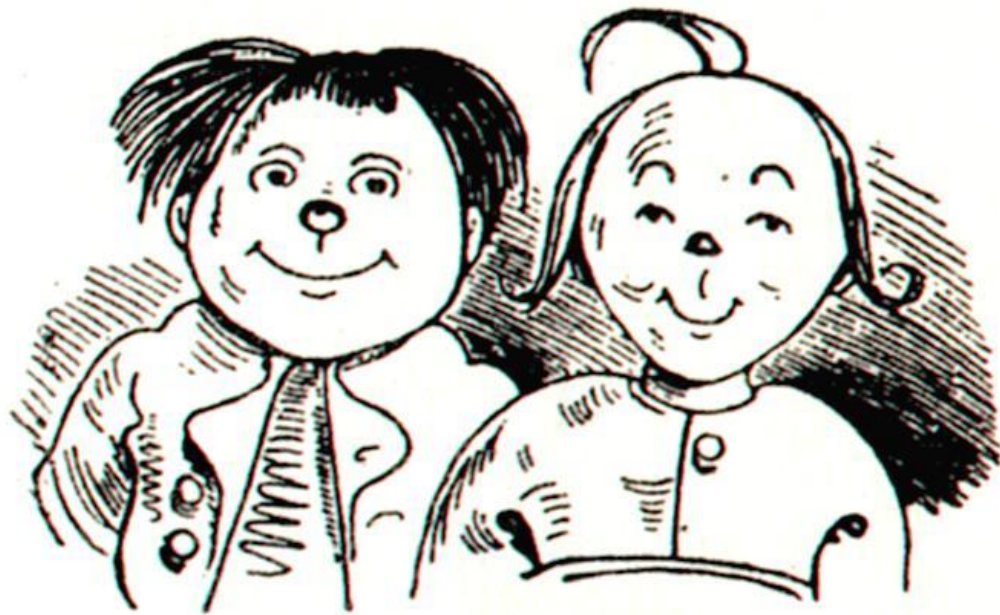
Ejemplo de un Cartoon o Gag.



Muchos manejan la teoría de que el antecedente directo del comic es la litografía.



En Europa ya había ilustraciones que se asemejan a las comic strips, en Francia eran las Hojas Volantes, en Inglaterra las Catchpenny Prints y los pliegos sueltos de España, aquí un Carchpenny Prints.



Wilhelm Busch que en 1860 crea las aventuras de dos pequeños niños traviosos Max und Moritz.

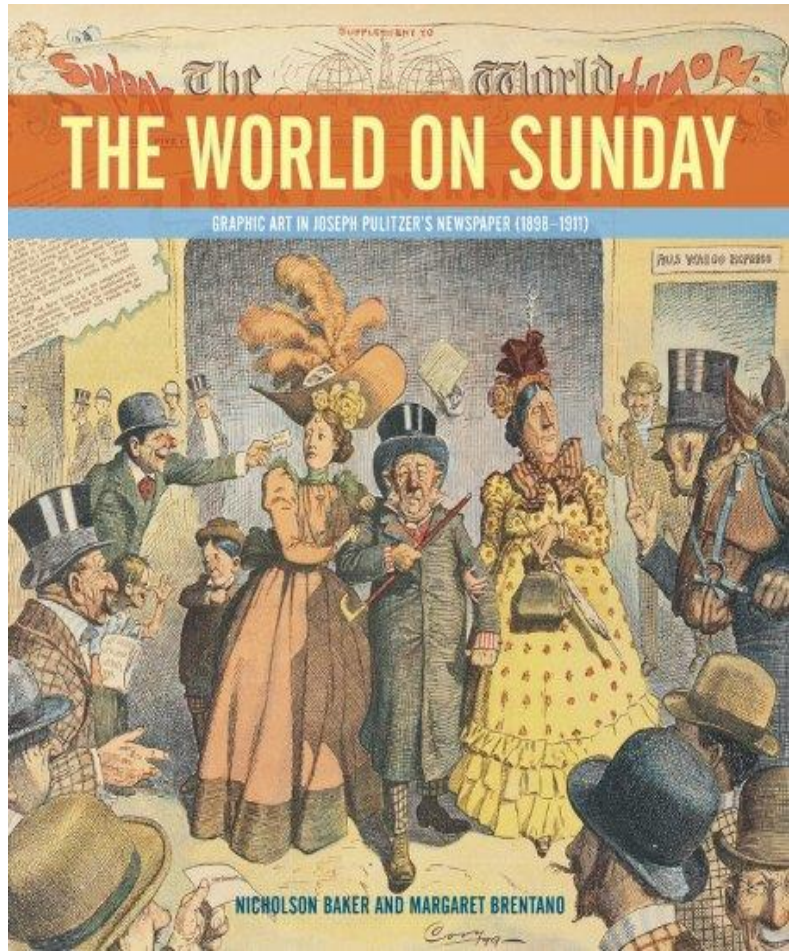


La Famille Fenouillard de Christophe, 1889.

LIFE



Los semanarios americanos como “Puck” (1877) “Judge” (1881) y “Life” (1883).



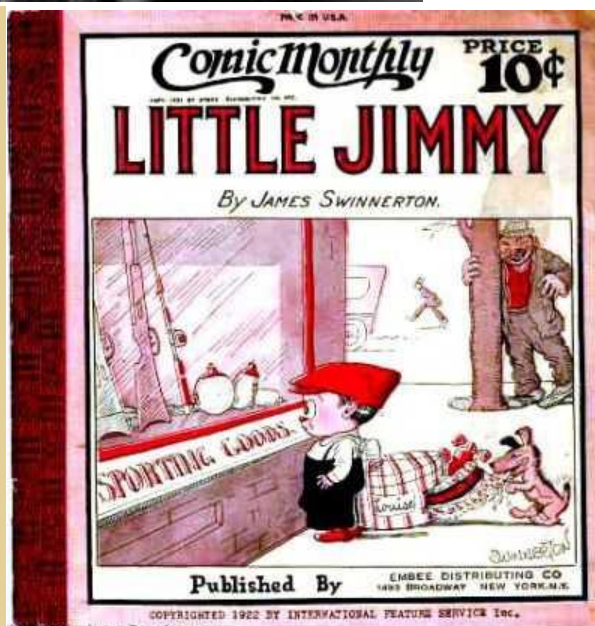
Gracias a la iniciativa de Joseph Pulitzer, dueño del New York World, el 9 de abril de 1893 lanzó un suplemento dominical con una página en color y dibujos grandes.



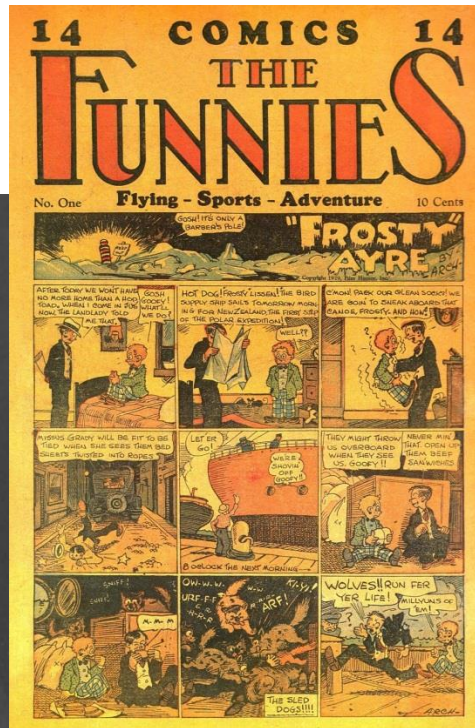
The New York Journal de William Randolph Hearst publicó dibujos comicos en el suplemento semanal de ocho páginas en color The American Humorist.



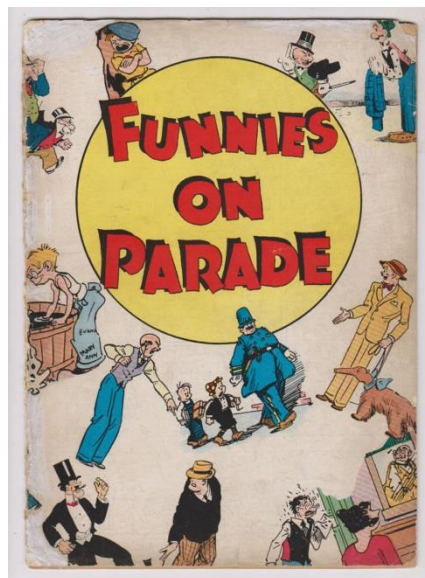
Otro autor que comenzó con la historia de los comics fue Rudolph Dirks con su obra “Katzenjammer Kids”.



James Swinnerton, a finales de 1897 debuta en el New York Journal con Little Bears and Tigers. Su obra suele considerarse como antecedente directo de los comics por la regular aparición de los mismos personajes en ejemplares sucesivos del mismo periódico.



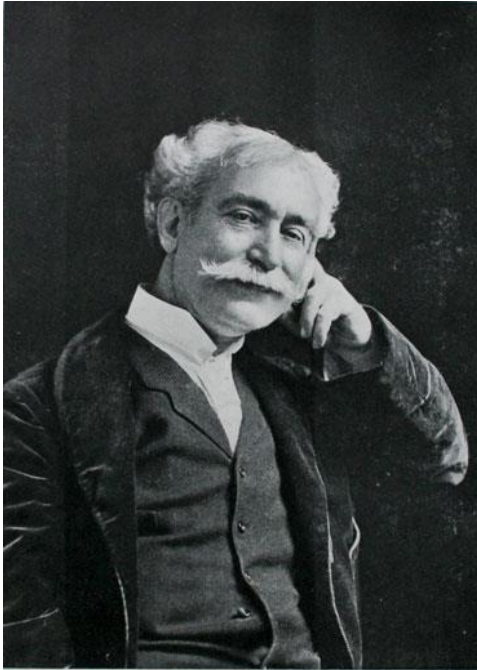
El éxito de los comics dio paso al comic book. Su origen se remonta a George Delacorte, propietario de la Dell Publishing Company, que en 1929 lanzó una colección de tamaño tabloide llamada The Funnies, conteniendo comics a cuatro colores, de la que se publicaron trece números.



La reedición de comics ya publicados en periódicos, que se repartían como premios a los compradores de determinados productos, comenzó a convertirse en una costumbre publicitaria en los años inmediatamente posteriores a la gran crisis de 1929. En el marco de estos ensayos propagandísticos apareció en el mercado de 1933 Funnies on Parade.



Algunos aseguran que el verdadero padre del comic es el suizo Rodolphe Töpffer, quien alcanzaría un relativo éxito en 1837 con la publicación de *Les Amours de Monsieur Vieux Bois*.



Yours faithfully.

M. Angelo Woolf



"SAY, DAGO, COULD YER GET A WEDDIN' BREAKFAST READY AT A HOUR'S NOTICE?"

SKETCHES OF LOWLY LIFE IN A GREAT CITY

BY
MICHAEL ANGELO WOOLF

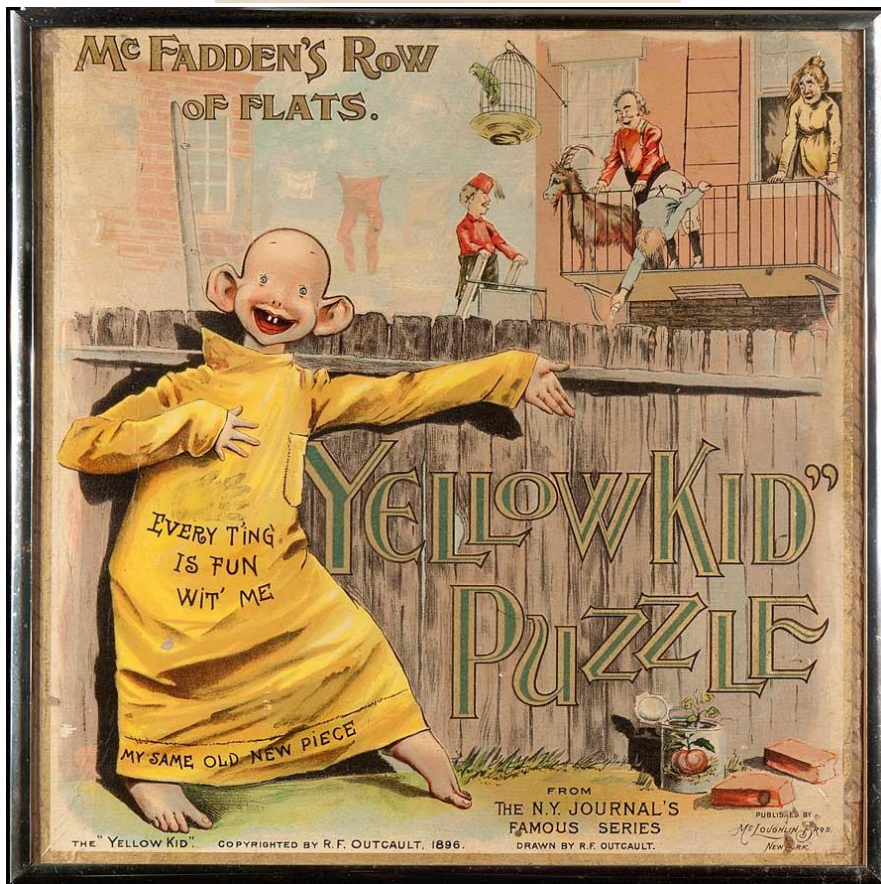


BLISS.

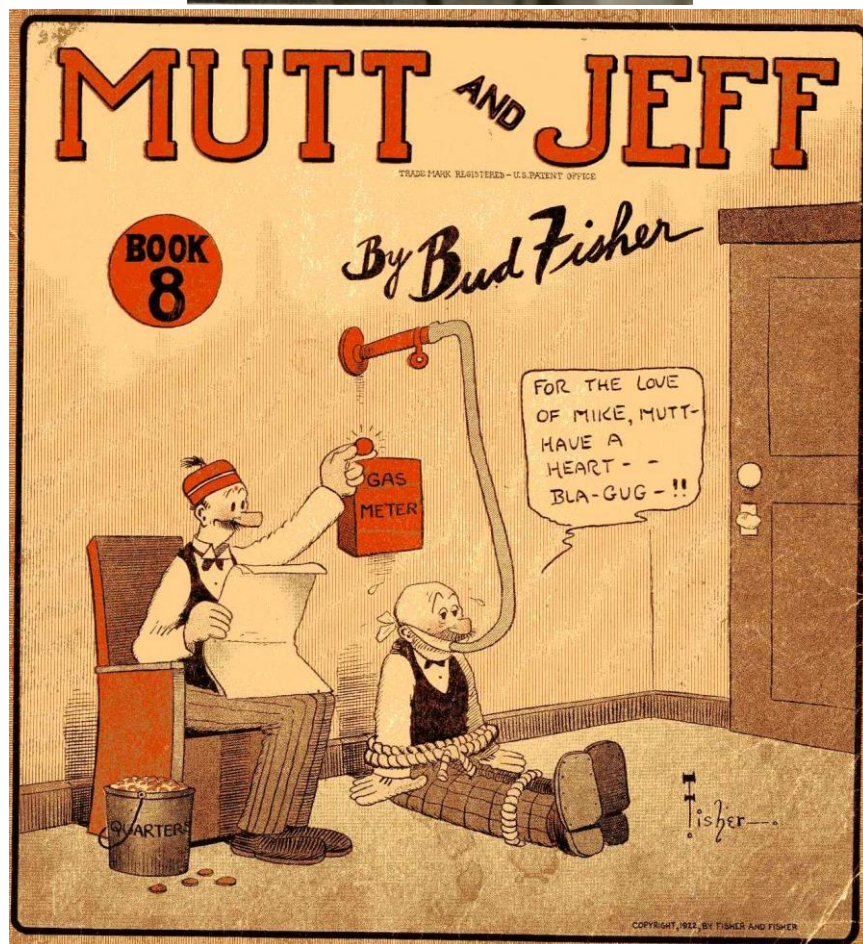
Boy (on lamp-post, to sister): "Oh, Emma! If you could on'y come up here, the tune he's playin' smells just like a beer-saloon."

New York—G. P. PUTNAM'S SONS—London

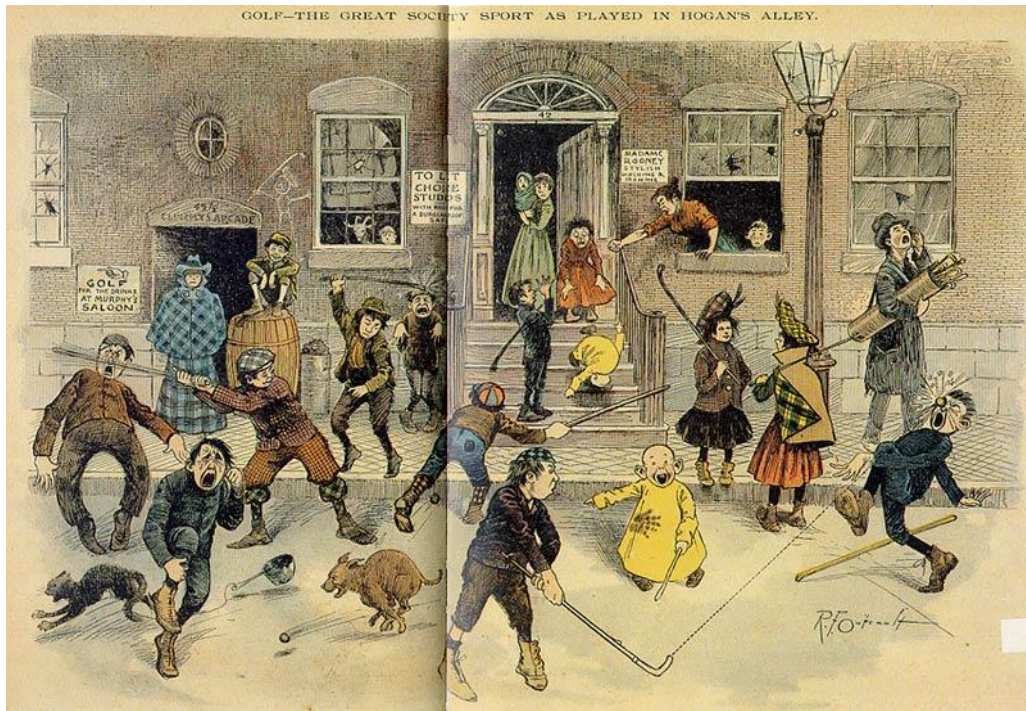
Michael Angelo Woolf y sus "Slum Kids".



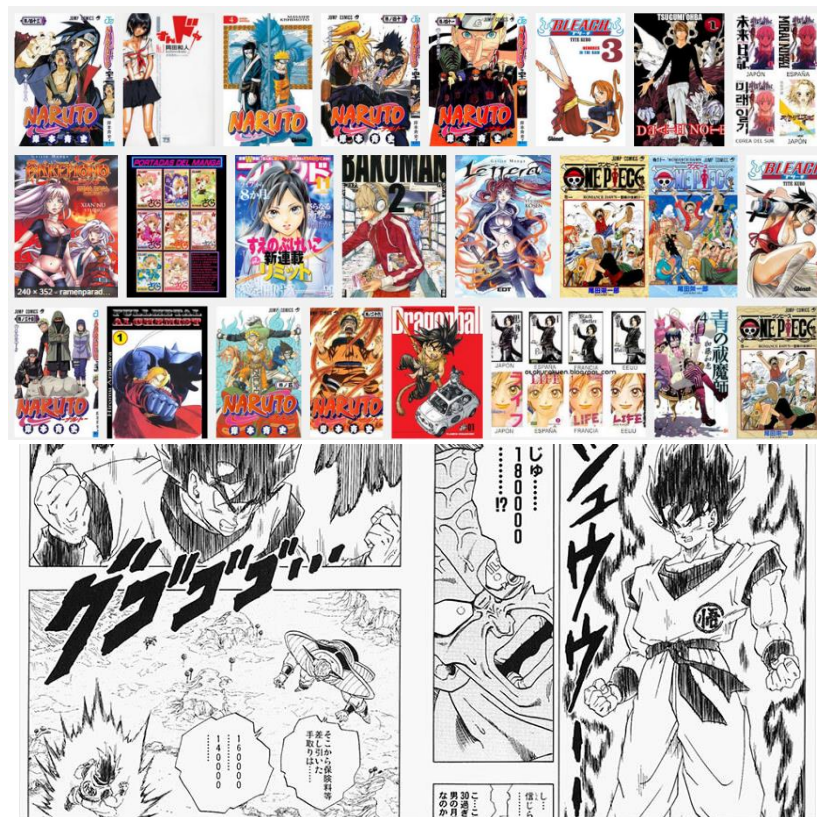
Richard Felton Outcault y su obra "The Yellow Kid".



Bud Fisher alcanza éxito con su creación Mutt and Jeff, volviéndose un referente de los comics americanos.



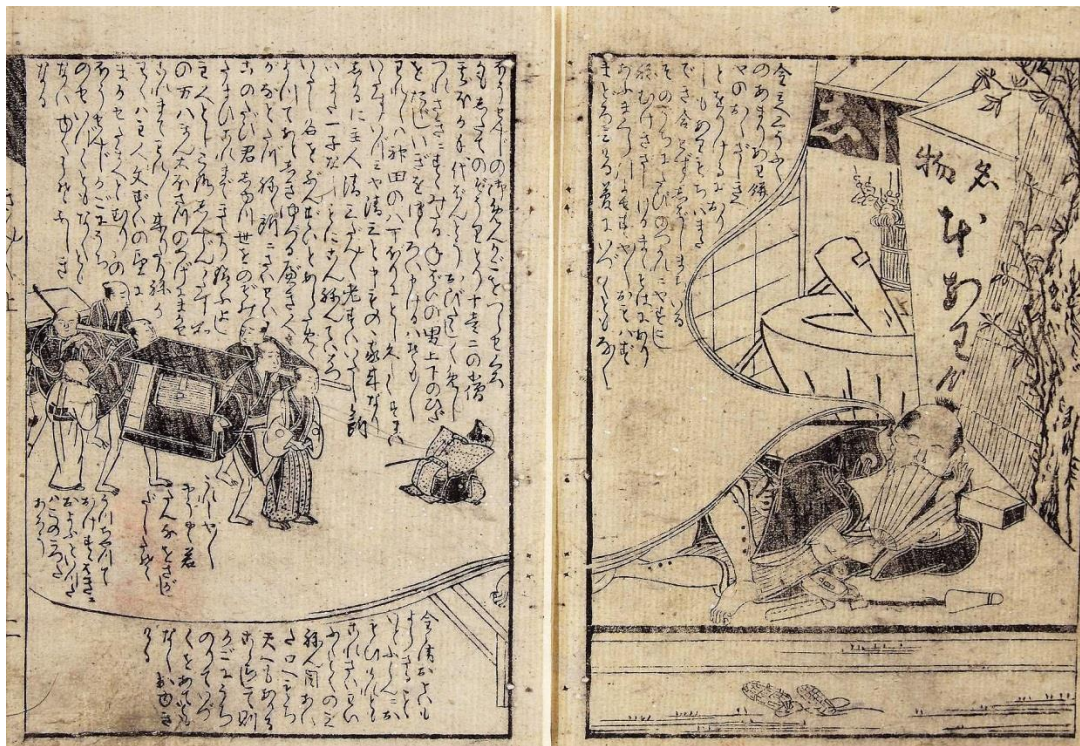
El comienzo de la fama del Yellow Kid fue cuando el 5 de enero de 1896 se publica el cartoon titulado “Golf- the Great Society Sport as Played in Hogan’s Alley”.



Manga japonés.



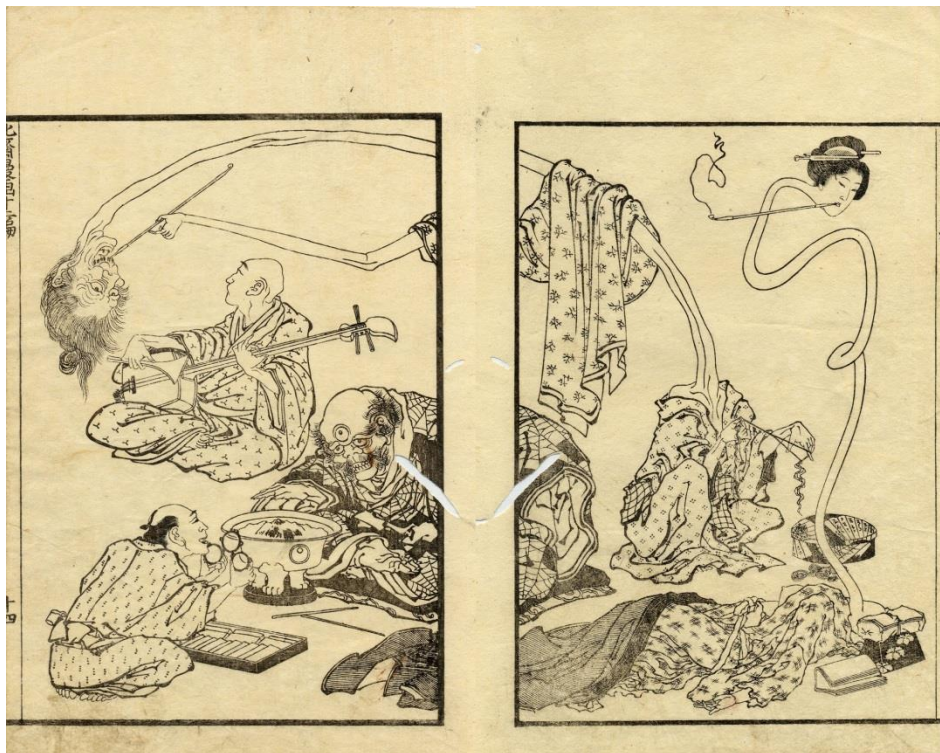
El Chojugiga o los Pergaminos Animales.



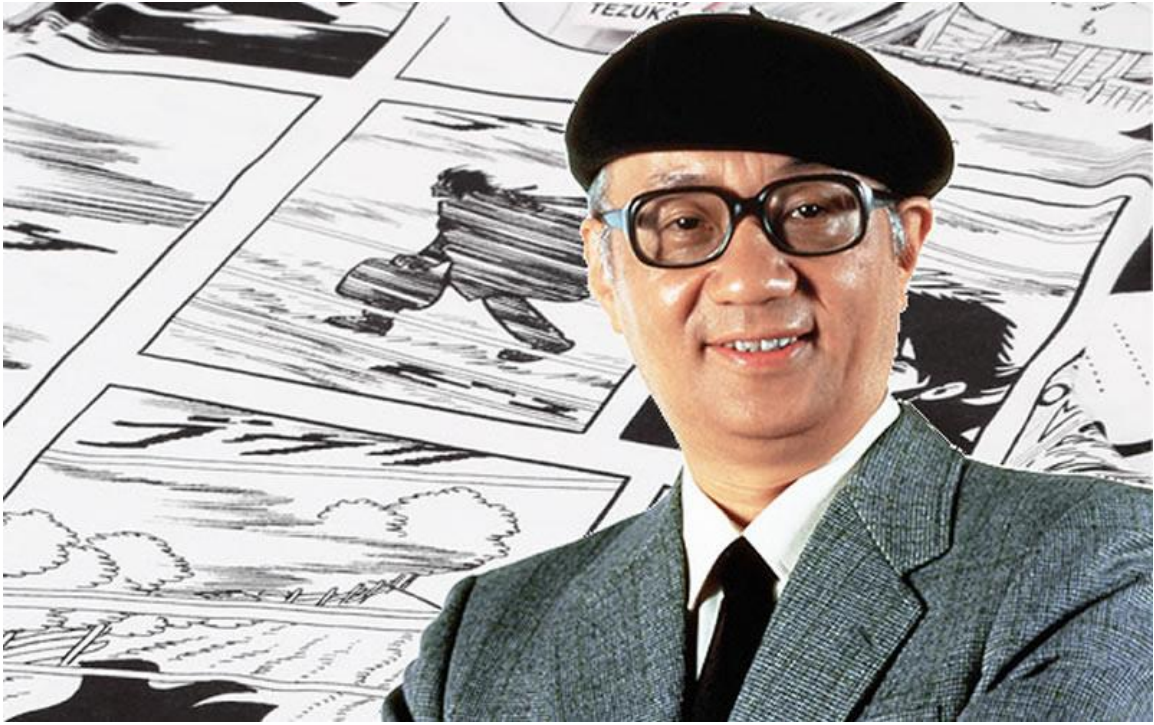
Los mangas de la actualidad tienen relación directa con dos tipos de libro de entretenimiento del siglo XVII y XIX los toba-e y los kibyoshi o libros de cubierta amarilla. Aquí un kibyoshi.



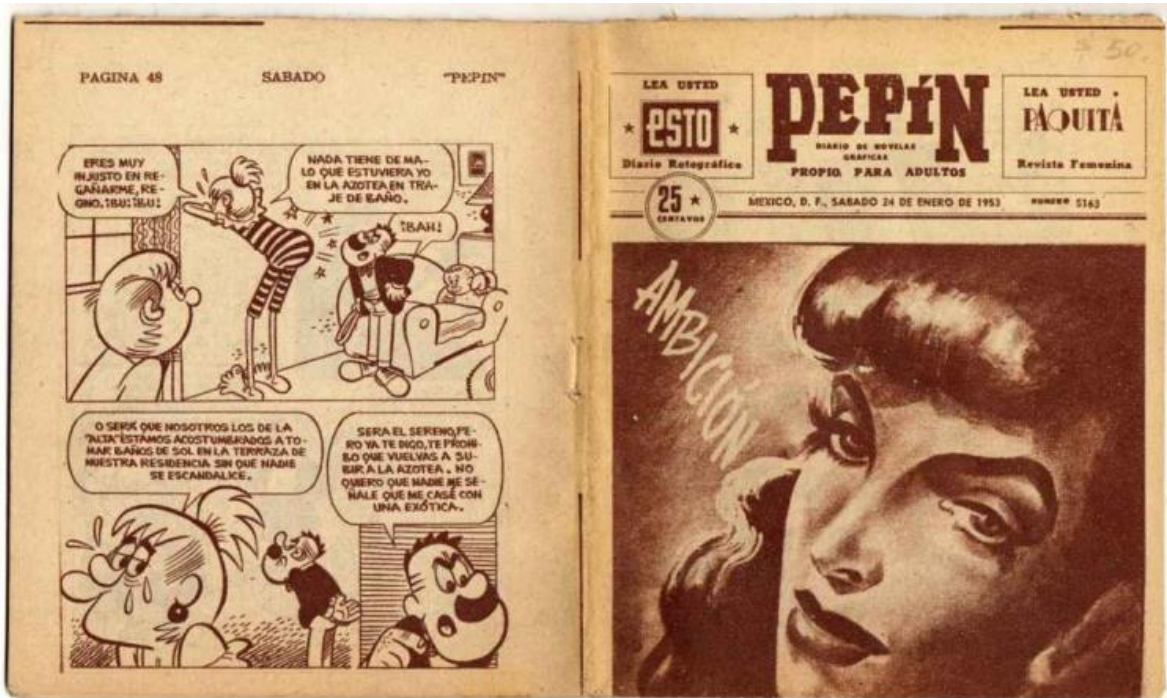
Aquí un toba-e.

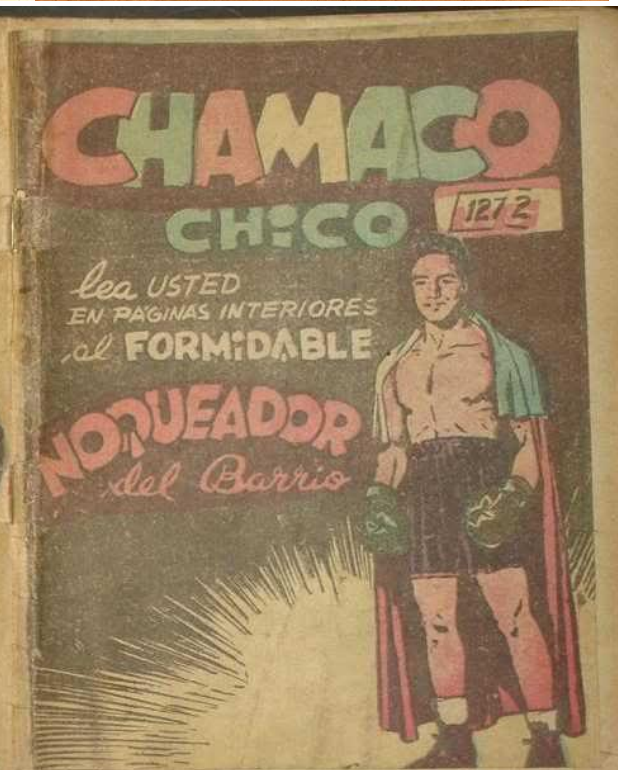
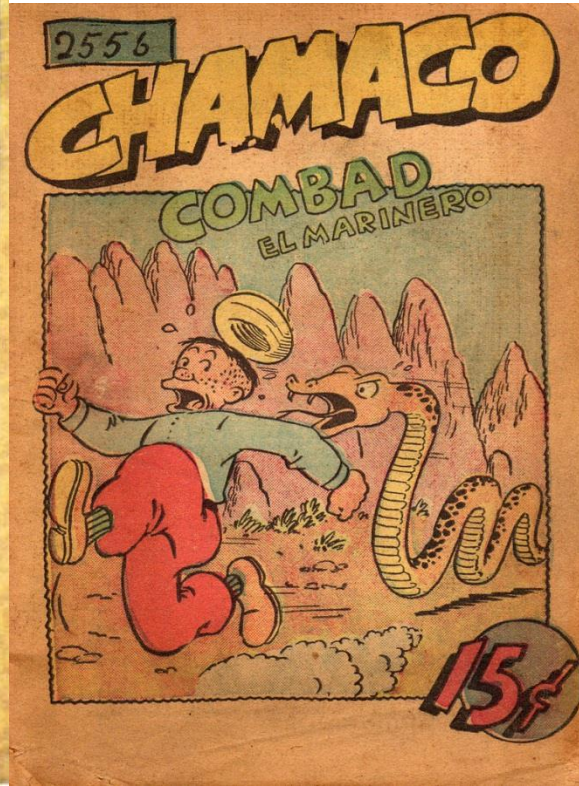
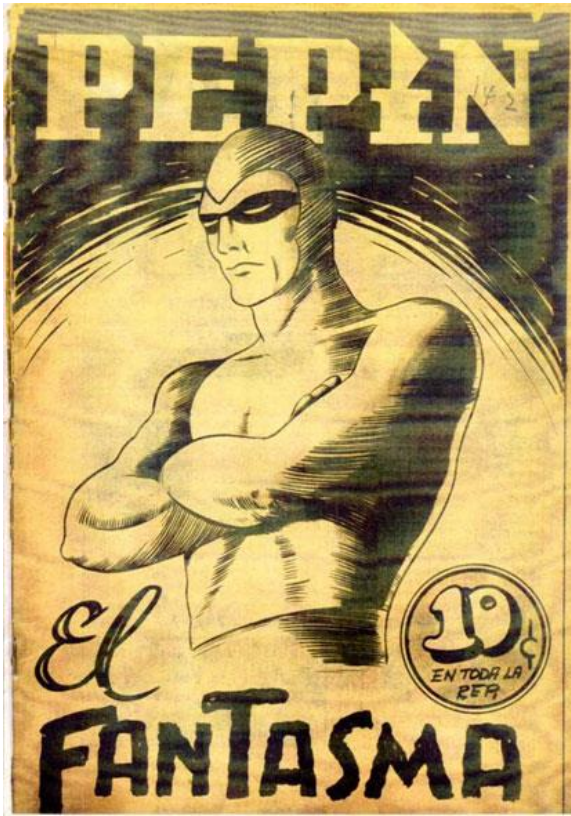


En Japón el comic no siempre fue conocida bajo el nombre de manga, este surgió en el siglo XIX cuando el artista Hokusai publico sus obras en el libro llamado: Hokusai Manga.

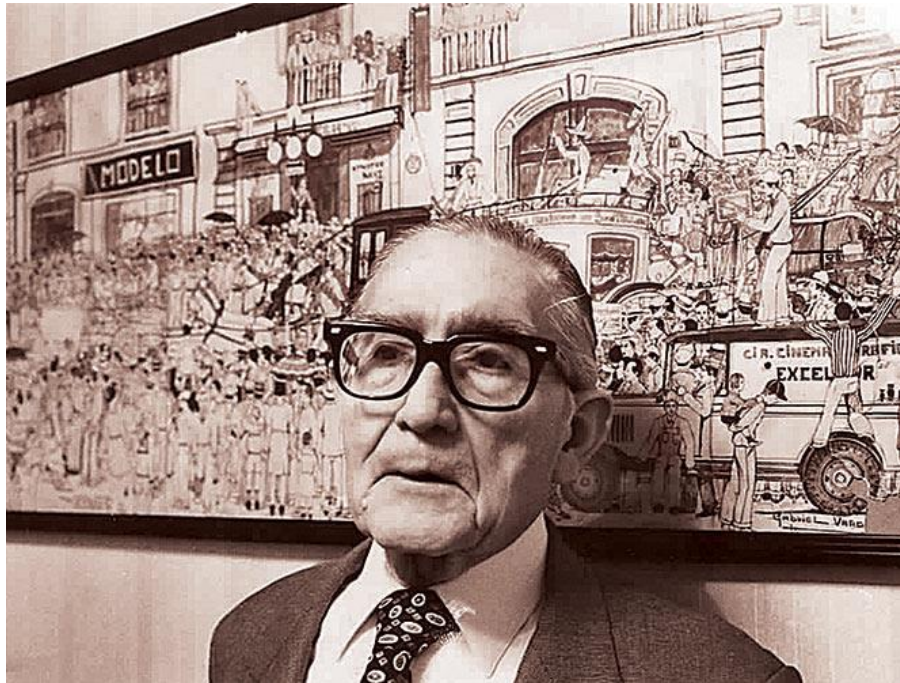


El dios del manga: Osamu Tezuka.

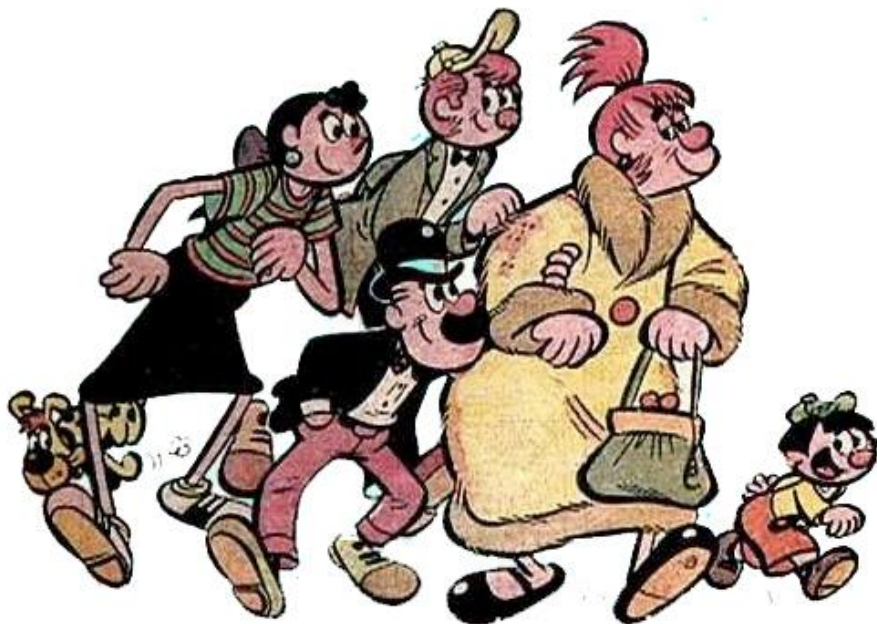




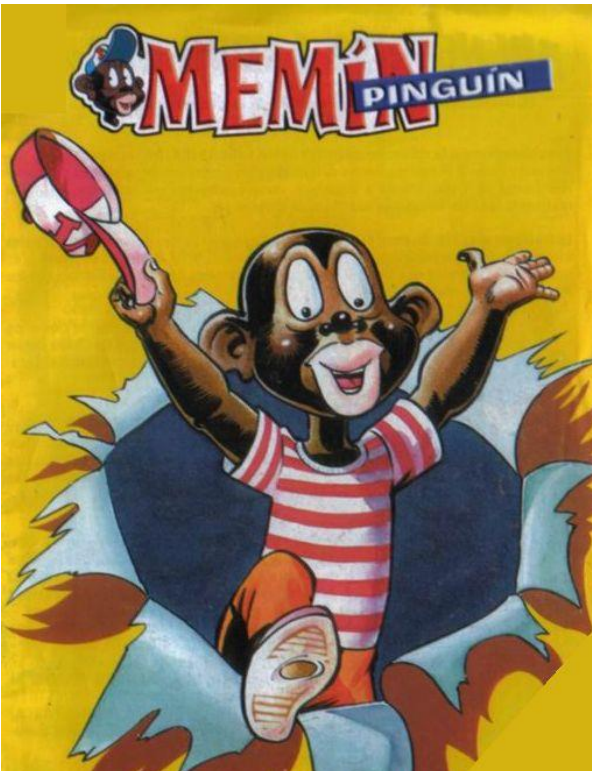
Las revistas de historietas más populares en México fueron: Paquín, Paquito, Pepín, Chamaco.



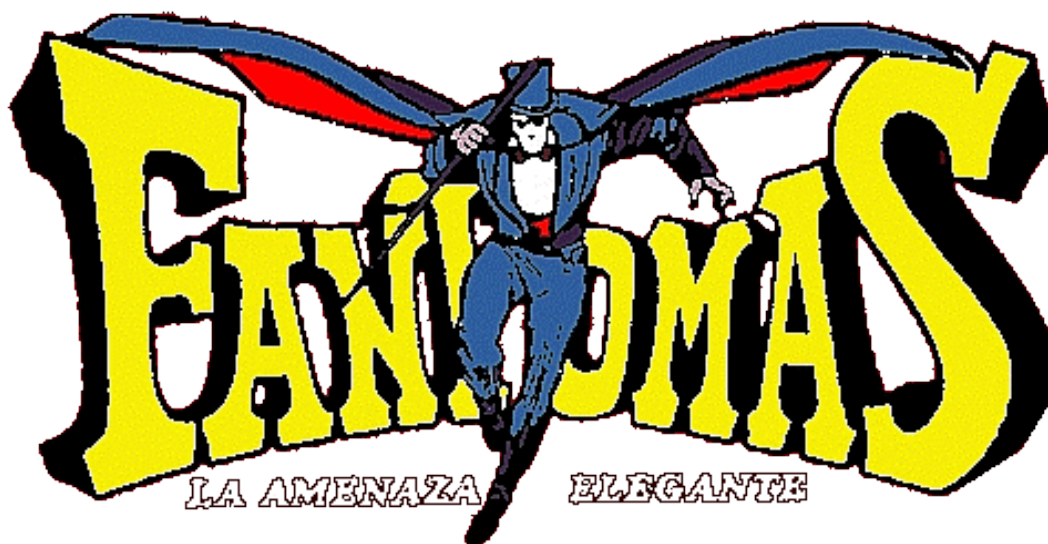
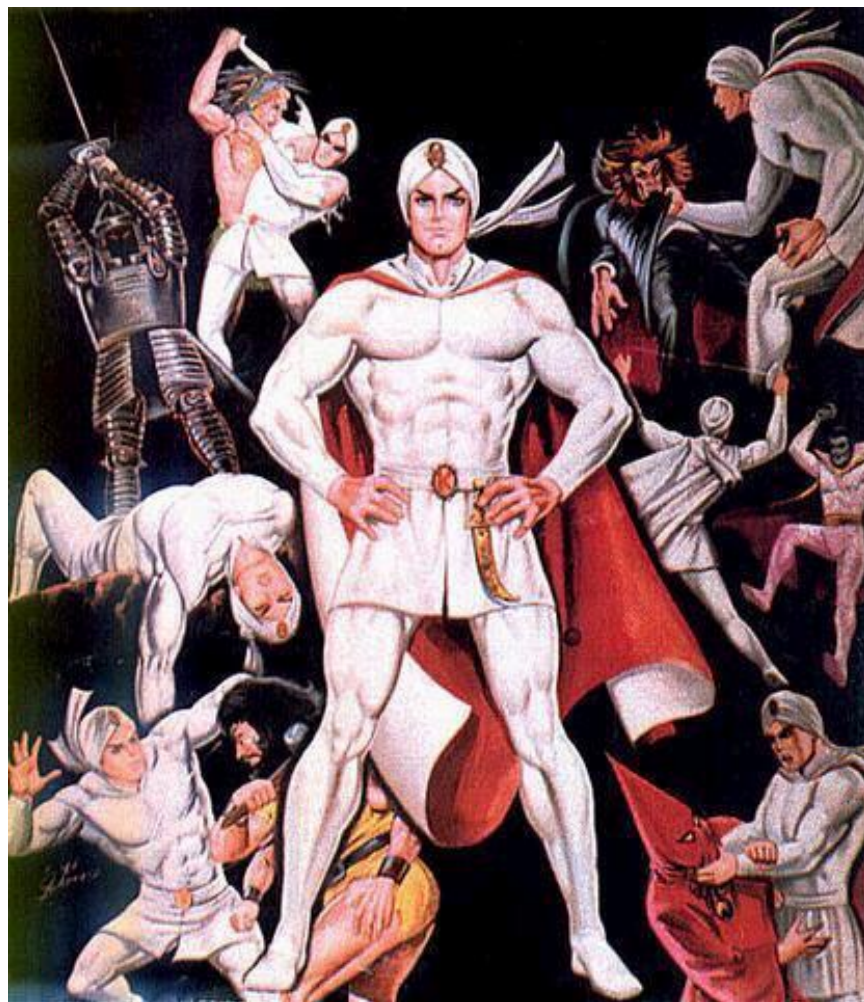
La Familia
BURRÓN
POR GABRIEL VARGAS



Gabriel Vargas, uno de los máximos exponentes de la historieta mexicana y creador de La Familia Burrón.



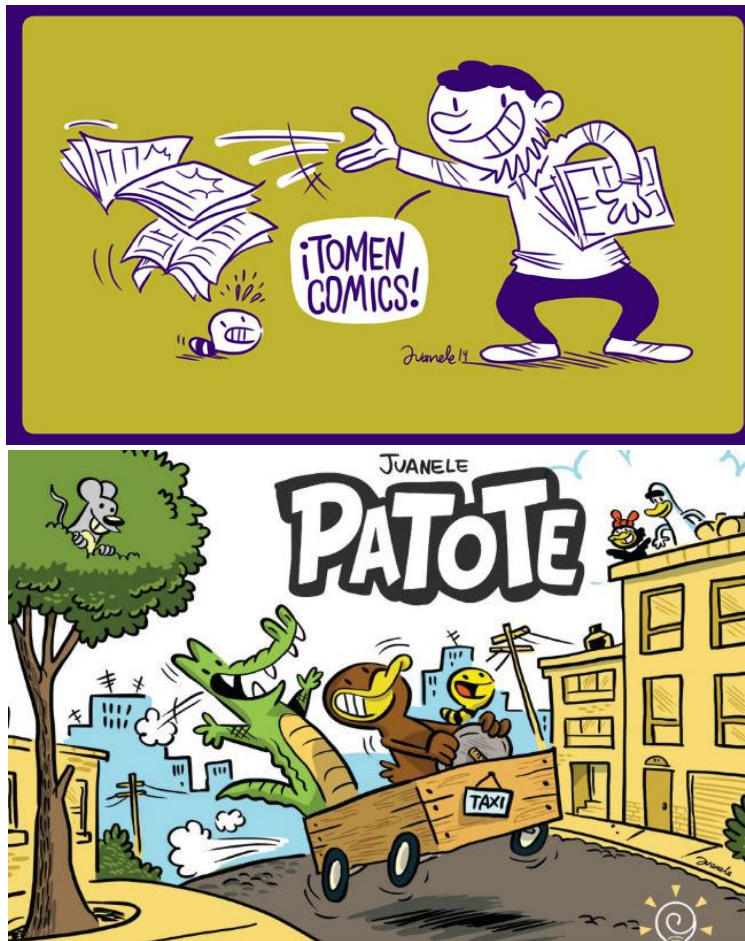
Otro personaje icónico de la historieta mexicana es Memín Pinguín, creado por Yolanda Vargas Dulché una de las exponentes representativas de la historieta en México, quien además creó la famosa revista Lágrimas, Risas y Amor, donde encontramos más historietas de su autoría.



Dos de los superhéroes más representativos de la historieta mexicana: Kaliman y Fantomas.



El diseñador Fernando Gil “FerGil” con su semanal Nada de política.



Juan Manuel Ramírez de Arellano “Juanele” es físico de profesión pero eso no le frena para crear comics como Patote que retratan la vida cotidiana con una buena dosis de fantasía, con ciertos guiños irónicos, actitudes ácidas de los “chilangos” y “pachequez”.



Raúl Valdés Segura comenzó subiendo su trabajo a Internet realizando un web comic, y junto a su compañero Óscar Amador, crearon un comic titulado Living with Shine.



Dono Sánchez Almara es un artista multidisciplinario e ilustrador, fundador y director de www.protobunker.com y cofundador de www.fixionnarradores.com y además autor de la novela gráfica Turbo Desafiante.



Para Ramón Espinoza el éxito llegó en 2012 con su obra titulada Niebla, uno de los web comics que de acuerdo con la crítica es un gozo visual.

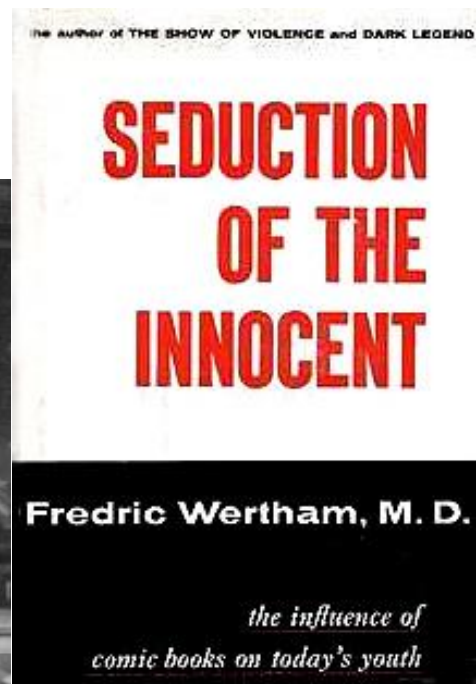


Samuel Petit es uno de los pocos actores de la industria que tienen como propósito romper con las condicionantes tecnológicas para que el potencial artístico del comic tenga un mayor rango de ejecución y consumo. Petit es el fundador de Actialuna y la marca editorial Syntonie. Petit creó, junto al autor Mathias Malzieu, la obra L'Homme Volcan.



COMIXOLOGY™

ComiXology, la plataforma de venta de comics digitales más grande de Estados Unidos.



Fredric Wertham y su obra *Seduction of the Innocent*, lograron que el mundo de los comics cambiara al obligar a las editoriales revisar su contenido creando así una censura en la industria.



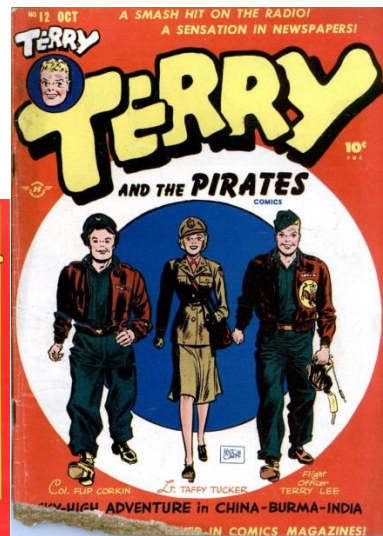
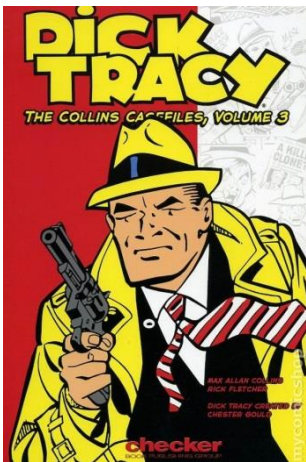
La dura censura del Comics Code Authority, cuyo sello empieza a aparecer en todas las publicaciones de comic a partir del 26 de octubre de 1954, provoca que las historias se vuelvan más infantiles y poco interesantes.

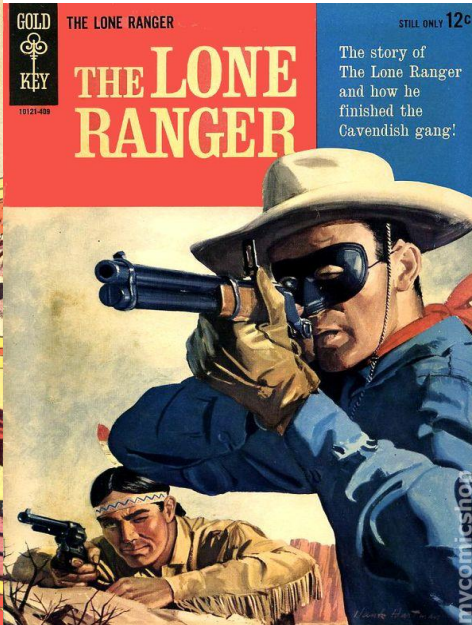
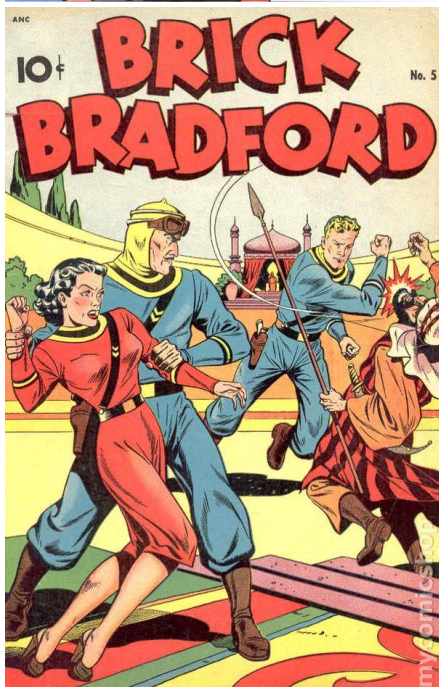
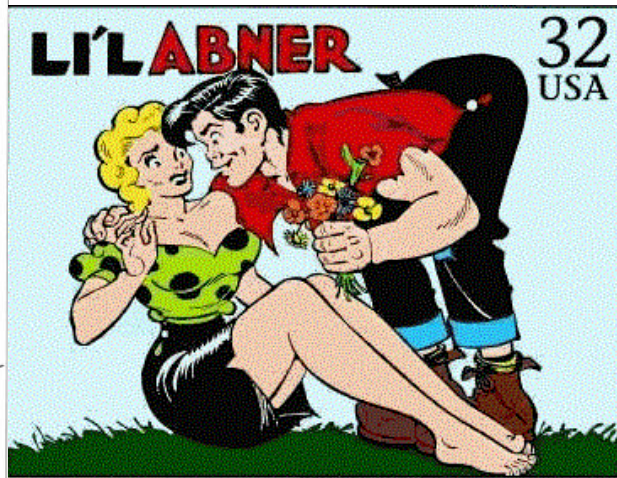


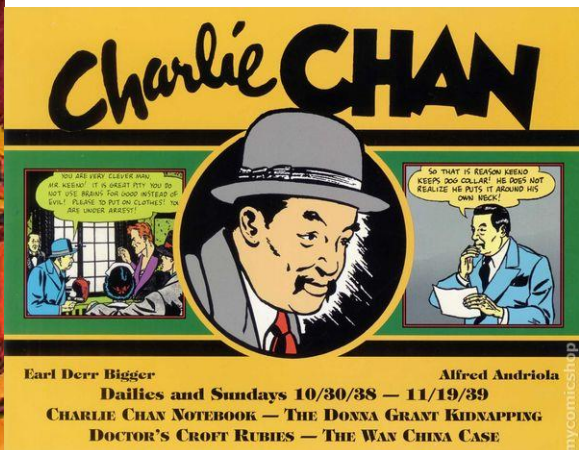
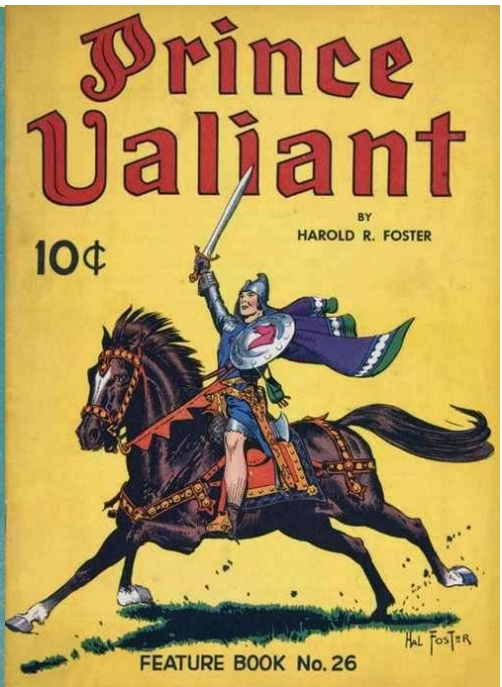
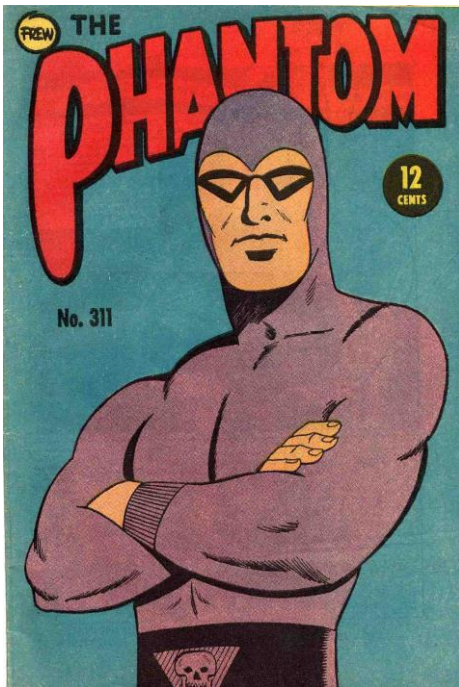
DC Comics es una empresa estadounidense que nace gracias al Mayor Malcolm Wheeler-Nicholson. Originalmente fue conocida como Detective Comics y actualmente es un referente en la industria del comic de superhéroes siendo una de las más poderosas del mercado.

MARVEL

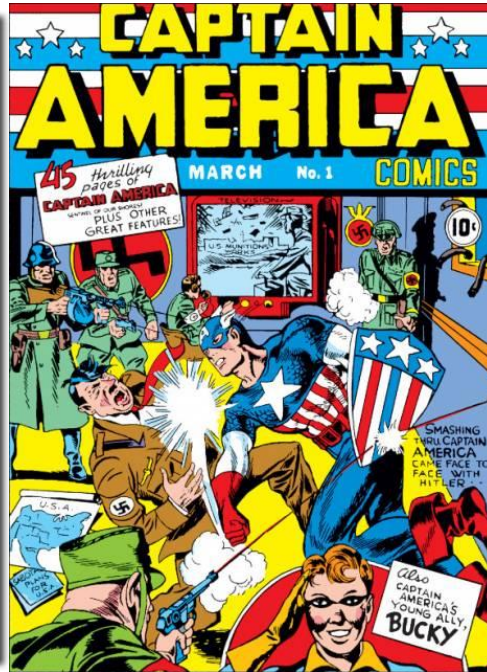
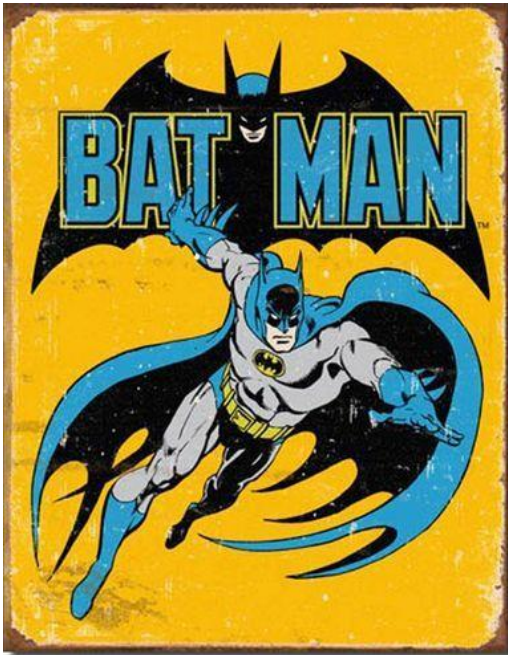
Marvel Comics es una editorial estadounidense de comics, fue fundada por Martin Goodman en 1939. Originalmente fue conocida como Red Circle Comics, Atlas Comics y Timely Comic. En la actualidad es también un referente de la industria del comic de superhéroes siendo rival directa de DC Comics.







Earl Derr Bigger Alfred Andriola
 Dailies and Sundays 10/30/38 — 11/19/39
 CHARLIE CHAN NOTEBOOK — THE DONNA GRANT KIDNAPPING
 DOCTOR'S CROFT RUBIES — THE WAX CHINA CASE



Los heroes de la era de la depresión: Dick Tracy, Flash Gordon, Terry and the Pirates, Mandrake, Li'l Abner, Brick Bradford, The Lone Ranger, The Phantom, Príncipe Valiente, Superman, Charlie Chan, Batman y Captain America.



En 1933 Jerry Siegel y Joe Shuster crean a un personaje que consigue un enorme éxito por simbolizar esa grandeza que la vida americana ha perdido, ese ideal al cual aferrarse. Es el defensor de los oprimidos, lucha por “la paz, la justicia y el modo de vida americano”. Su superhombre verá la luz en una nueva publicación cuyo primer número aparecerá en Junio de 1938: Action Comics. El primer superhéroe de la historia: Superman.



Joe Simon y Jack Kirby crean al superhéroe que se convertirá en un símbolo de Timely. Su primera hazaña consiste en golpear a Hitler en la portada de su primer número volviéndolo un icono nacional. Este héroe es el Capitán América.



La Era de Plata comienza en octubre de 1956 Flash Showcase #4, cuyo recibimiento no es espectacular pero sí aumenta suficientemente las ventas para que las aventuras de los superhéroes continúen y se vuelvan cada vez más populares.



La confirmación de esta nueva era del comic book de superhéroes llega con el nacimiento de la Liga de la Justicia de América (Justice League of America) en *The Brave and the Bold* #28, en marzo de 1960.



Stan Lee revoluciona el mundo de los superhéroes creando personajes diferentes, así nace la máxima de “superhéroes con súper problemas”.



En noviembre de 1961 sale The Fantastic Four 1 y se convierte en un éxito inmediato. El presentar a un grupo de superhéroes que más que un grupo son una familia les garantiza el éxito ya que el público no ve a seres inalcanzables, ahora ve a seres poderosos que tienen una humanidad y no una divinidad, personas que deben aprender a lidiar con estos nuevos poderes que ellos no pidieron. La era de los superhéroes con sentimientos ha llegado.



La era de los superhéroes Marvel nace gracias al personaje más icónico de la compañía y el cual se convertirá en su vocero oficial: Spiderman.



Los antihéroes son la crudeza y oscuridad en los comics, son personajes de características opuestas a los héroes: violento y sin ley pero cuya existencia es imprescindible para el mantenimiento de la propia ley. Es la época en la que los tipos duros y sin escrúpulos se independizan y consiguen serie propia, como Cloak and Dagger, Wolverine y The Punisher.



Superhéroes DC.



Superhéroes Marvel.



El villano representa la alteridad más radical, más peligrosa, más indigna de aceptarse en la sociedad. Analizar a cada uno de los villanos a los cuales los héroes han tenido que enfrentarse es una labor titánica, así que solo mencionaré a los villanos más temibles del universo del comic, sin distinguir editoriales. Aquí, Wilson Fisk, mejor conocido como Kingpin archienemigo de Daredevil.



Thaal Sinestro de Korugar, conocido simplemente como Sinestro es el archienemigo de Green Lantern.



Dark Phoenix es la fuerza malvada de la mutante Jean Grey.



Muy pocos supervillanos son los que se han enfrentado con casi todos los superhéroes de su universo, uno de ellos es Víctor Von Doom, mejor conocido como Doctor Doom.



El mayor enemigo de la historia de Batman es el Joker, quien además es el supervillano más demente, con grandes traumas psicológicos, loco y retorcido de la historia de los comics.



Su nombre verdadero es Max Eisenhardt pero es conocido como Erik Lehnsherr aunque prefiere el nombre de Magneto, el mutante con el poder de controlar el metal, no solo es el gran enemigo de los X-Men lo es también de toda la raza humana.



Darkseid no solo es un villano extraterrestre que deambula por el universo DC, es también un ser que quiere el dominio total del universo.



Thanos no tiene un solo enemigo, es el enemigo del mundo Marvel, miembro de la raza de los Eternos, nació poseyendo poder cósmico y poderes superiores a los otros miembros de su raza.



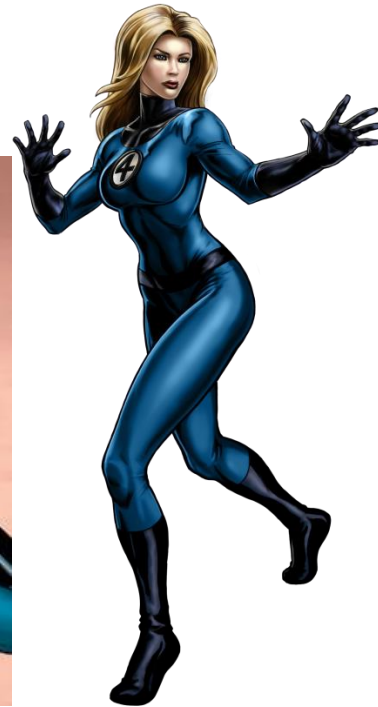
Alexander J. Luthor, conocido simplemente como Lex Luthor, es el archienemigo de Superman, es un rico hombre de negocios, uno de los seres más inteligentes del Universo DC, y cuenta con las tecnologías más avanzadas en sus empresas.



A diferencia de los villanos anteriores, Galactus es una entidad que representa fuerza, es una de las más poderosas entidades cósmicas, una fuerza fundamental en el funcionamiento del universo, una fuerza de la naturaleza del cosmos y el poder destructor más temido por todas las civilizaciones que existen.



La primera superheroína por excelencia es Wonder Woman. Creada por William Moulton Marston junto a su esposa Elizabeth Holloway Marston. Es la primera mujer que es capaz de igualar su poder al de Superman, y una pionera entre las mujeres guerreras de ficción.



Sue Storm, Invisible Woman de los Fantastic Four al principio queda relegada de un papel importante dentro del grupo, pero al ver el cambio que se está dando con las mujeres, será Reed Richards quien se encargue de reivindicar la importancia de algunos de los actos de Sue.



Bárbara Gordon es Batgirl. Se trata de una Batgirl en igualdad de condiciones con Robin en la lucha contra el crimen, y que protagonizará muchas historias de complemento con el Chico Maravilla.



Catwoman es el alias de Selina Kyle, una ladrona de guante blanco moralmente reformada, al principio como villana de Batman, terminan teniendo una relación romántica. Selina se muestra como una mujer tenaz, independiente, y muy conflictiva con su pasado.



Matt Murdock conocido como Daredevil “El hombre sin miedo” no ve a su ceguera como un impedimento para superarse en la vida, pretende crear la idea de que cualquier persona que quiera superarse a sí misma y tenga un motivo por el cual vivir, será valiosa para la sociedad y valdrá mucho más que aquellos que están “completos y sanos” pero aportan nada.



Hay otra serie que cuenta con un protagonista minusválido y personajes que son rechazados por la sociedad y representan, de alguna manera, a las minorías. X-Men presenta a los

alumnos de Charles Xavier, un hombre confinado a una silla de ruedas pero cuya mente es mucho más poderosa que la de cualquier persona normal: es un mutante telepata. Los mutantes son personas con poderes extra, nacen con el gen X volviéndolos “homo superior”. Los mutantes son tratados por la sociedad con miedo, odio y son atacados violentamente. Son la representación de las minorías étnicas discriminadas en los Estados Unidos, pero el discurso va más allá de solo representarlas. Charles Xavier sueña con una sociedad en la que coexistan humanos y mutantes por igual.



La aparición de personajes como Black Panther, quien es el primer héroe de raza negra del comic, y el nuevo Green Lantern, John Stewart, hacen que se demuestre la relevancia que la población negra está adquiriendo importancia en los comics y en el mundo real.



Otro grupo que también será representado será la comunidad LGBT, con un miembro del grupo superheróico canadiense Alpha Flight y miembro también de los X-Men: Northstar quien es el primer superhéroe en revelar públicamente su homosexualidad.



Los comics de superhéroes son una parte importante de la cultura, la sociedad y la historia.