

UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA.

FACULTAD DE HUMANIDADES. CAMPUS DE LUGO. MÁSTER EN SERVICIOS CULTURAIS.



REFLEJOS EN VIÑETAS: **EL ESTUDIO DE LA CULTURA A TRAVÉS DEL** **CÓMIC NORTEAMERICANO.**

DANIEL ROUCO SÁNCHEZ.

DIRECTOR: PROF. JESÚS VARELA ZAPATA.

DEPARTAMENTO FILOLOGÍA INGLESA Y ALEMANA.

TRABAJO FIN DE MASTER

CURSO 2014-2015

LÍNEA B: INVESTIGADORA.

UNIVERSIDAD DE SANTIAGO DE COMPOSTELA.

FACULTAD DE HUMANIDADES. CAMPUS DE LUGO. MÁSTER EN SERVICIOS CULTURAIS.



REFLEJOS EN VIÑETAS:

EL ESTUDIO DE LA CULTURA A TRAVÉS DEL CÓMIC NORTEAMERICANO.

DANIEL ROUCO SÁNCHEZ.

DIRECTOR: PROF. JESÚS VARELA ZAPATA.

DEPARTAMENTO FILOLOGÍA INGLESA Y ALEMANA.

TRABAJO FIN DE MASTER

CURSO 2014-2015

LÍNEA B: INVESTIGADORA.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN	4
2. EL NOVENO ARTE	9
3. ESTUDIOS CULTURALES Y COMICS STUDIES	16
4. LAS EDADES DEL CÓMIC	23
4.1. Edad Dorada: Gran Depresión, estereotipos raciales y propaganda bélica	24
4.2. Edad de Plata: Autocensura, humanización de los héroes y conciencia social.....	30
4.3. Edad de Bronce: Continuismo y madurez	37
4.4. Edad Moderna: Multiculturalismo y mundo global	40
5. CONCLUSIÓN	43
6. BIBLIOGRAFÍA	46

1. INTRODUCCIÓN

Los cómics son los jeroglíficos del siglo XX.

Frank Miller

El presente trabajo busca explorar a través del prisma de los Estudios Culturales las relaciones que pueden establecerse entre un contexto cultural y las obras artísticas producidas en el mismo. Se ha optado específicamente por el comic norteamericano superheróico como principal objeto de análisis por su larga presencia editorial, su posición como bastión en la cultura popular, su capacidad de adaptación como medio narrativo a los distintos estilos y preferencias de cada década, etc. El principal objetivo de este trabajo es determinar cómo, a través de la narrativa lúdica, podemos extrapolar las características, valores y creencias de un contexto cultural humano y como dicho contexto y sus cambios se ven reflejados, en consecuencia, en las distintas obras que conforman el medio narrativo objeto de análisis. Se ha optado por hacer uso de las etapas "históricas" del comic americano de superhéroes para marcar la división temporal del trabajo.

El cómic ha experimentado un continuo aumento de la aceptación y valoración, aunque aún es visto por algunos como un mero divertimento infantil o un hermano pobre de la literatura. Sin embargo, el comic tiene curiosamente más puntos de hermanamiento con el cine que con la letra impresa porque aunque tiene un evidente componente literario, y no son pocas las obras de este noveno arte que destacan en ello, el cómic es ante todo un medio visual: un maestro del mismo puede narrar una historia sin hacer uso de una sola palabra.

Tradicionalmente, se considera que el cómic cuenta con unos 119 años de antigüedad, celebrándose su centenario en 1996, tomando como punto de partida la publicación del que para muchos es el primer cómic propiamente dicho: *The Yellow Kid*. Una serie de escenas de temática picaresca y satírica centrada en los inmigrantes recién llegados a Estados Unidos, publicada por el New Yorker. Esta obra es considerada por la mayoría como la base del cómic tal y como lo

entendemos en la actualidad: su autor y dibujante Richard Felton Outcault no se limitó a hacer uso de caricaturas y cartoons acompañados de texto como era habitual hasta entonces sino que introdujo los primeros bocadillos, nubes de humo o globos que emanan de las bocas de los personajes y que encierran sus palabras, un recurso específico y definidor del cómic que conocemos hoy (Conde, J., 2001: 6). Como veremos más adelante, si bien este es un punto de partida tan bueno y válido como cualquier otro, no son pocos los que consideran que las raíces del cómic pueden rastrearse más atrás en el tiempo.



Figura 1. El uso de bocadillos en *The Yellow Kid*.¹

Teniendo presente el medio artístico que nos disponemos a abordar, este trabajo buscaría enmarcarse dentro del campo de los estudios culturales, específicamente en la rama de los *comics studies*, que han cobrado fuerza en los últimos años en el ámbito universitario estadounidense. Si bien dichos estudios en su mayoría abordan el cómic desde la perspectiva de la semiótica o la de los *composition studies*, podemos considerar que es también necesaria una aproximación más amplia y general a modo de introducción y que enfatice el papel del cómic como vehículo cultural, contenedor, representante y difusor de las ideas, valores, creencias e inquietudes sociales y culturales del contexto humano que los han producido.

¹ Imagen disponible en:

<http://www.loc.gov/rr/print/swann/artwood/> [Consultada el 29 de junio de 2015]

Se ha escrito mucho y de forma abundante sobre la historia y desarrollo del comic, pero siempre desde un punto de vista más centrado en los elementos artísticos y creativos sin pararse a explorar, más allá de alguna reflexión o puntualización ocasional, todo el bagaje cultural y trasfondo que podemos extraer incluso de la más ligera de las lecturas. El abandono o desdén sufrido por el cómic en marcos académicos resulta casi tan desconcertante como el sufrido (quizá en menor medida) por el cine. Al igual que el séptimo arte y que cualquiera del resto de las artes y herramientas de comunicación concebidas por el ser humano, no se puede pasar por alto el potencial del cómic en lo referente a la transmisión de ideas o incluso doctrinas, algo que también abordaremos a lo largo de este trabajo, ya que en el período temporal apropiado incluso la publicación más puramente lúdica contiene una evidente carga política y sociocultural.

Un estudio del cómic como el que pretendemos podría haberse centrado en el medio de forma general, o en el cómic de autor o *underground* de los 70 y 80, o incluso en el manga japonés y todo el universo aparte que conlleva. Nos centraremos en el cómic norteamericano de superhéroes de forma específica por su duración y prominencia. Hablamos de un género dentro del mundo del cómic que ha existido de forma ininterrumpida desde 1938 hasta nuestros días y que aún goza de buena salud y popularidad entre el público. Un género que abarca la mayor parte del mercado editorial y que presenta la mayor proyección a nivel internacional dentro del medio, siendo solo igualado por obras selectas del manga japonés o la *bande dessinée* franco-belga.

Es también un género que ha visto nacer a iconos culturales, personajes convertidos en figuras del acervo popular reconocibles por todo el mundo a una escala prácticamente global: Superman, Batman y Spider-Man quizá sean la principal trinidad a tener presente en este sentido. El cómic superheroico también resulta interesante desde una perspectiva formal: es un género amplio y extremadamente maleable, que si bien presenta una serie de características propias puede adaptarse a diversos géneros. En él encontramos desde personajes que se prestan a narrativa propia del policiaco o género negro (Batman, Daredevil), el thriller político (Capitán América) o de espionaje internacional (Nick Furia), toques de costumbrismo entremezclados con el drama y la acción (Spider-Man), el horror puro en la línea de Lovecraft (Hellboy, o La Cosa del Pantano), space opera (Green Lantern, Guardianes de la Galaxia), e incluso la fantasía épica (Thor).

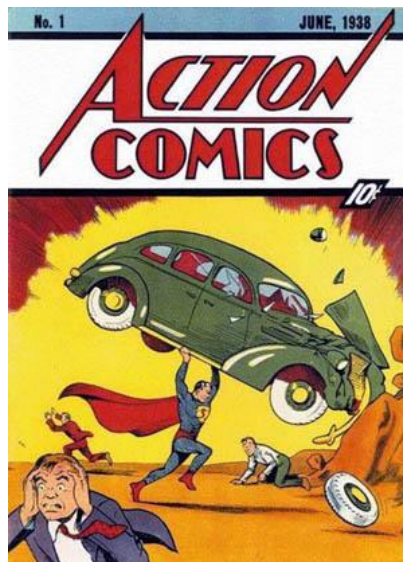


Figura 2. Portada de *Action Comics* nº1 (Junio de 1938)²

En las siguientes páginas analizaremos las distintas etapas culturales norteamericanas. Se procederá a hacer una división por partes que facilite la comprensión de los contenidos. Si bien una división por décadas podría ser perfectamente válida, se ha optado por hacer uso de una aproximación a las etapas establecidas dentro del comic norteamericano de superhéroes por parte de los editores, lectores y estudiosos del medio.

Las décadas de los 30 y 40 del s. XX son conocidas como la Edad Dorada, que tendría su punto de partida en 1938 con la publicación del número 1 de *Action Comics*. Aquí se produce la primera aparición de Superman y tiene origen el género de los superhéroes, en un período que reflejaría la sociedad de la Gran Depresión, la guerra y la posguerra. La seguirá la Edad de Plata (años 50-60), presentará muchos elementos de uno de los períodos álgidos de la Guerra Fría; contrasta el escapismo inicial de los 50, con una creciente sensibilidad social en los 60, que llevaría a la mayor humanización del superhéroe como personaje. La Edad de Bronce (años 70-80) supondrá un periodo de madurez y la aparición de las primeras obras "de autor".

Como suele ocurrir al abordar cualquier medio artístico o proceso humano a lo largo del tiempo, las calificaciones y divisiones de etapas se vuelven confusas, fluidas y objeto de debate constante cuanto más nos acercamos al periodo contemporáneo: la parte correspondiente a la

² Imagen disponible en:

https://en.wikipedia.org/wiki/Action_Comics_1 [Consultada el 29 de junio de 2015]

segunda mitad de los años 80, toda la década de los 90 y primera década de los 2000 supone la más difícilmente catalogable del género superheróico, al tratarse de un periodo considerablemente heterogéneo. Son diversas las nomenclaturas y subdivisiones que podemos encontrar en esta etapa, pero por simplicidad se ha optado por la etiqueta más general de la Edad Moderna.

Recapitulando, nuestro objetivo se centra sobre todo en determinar la validez del comic como medio artístico y de producción y representación cultural. Cada cómic supone, desde el primer bocadillo de texto hasta la última viñeta, un reflejo de las inquietudes, valores, virtudes, defectos, política y moral de la sociedad que lo ha visto nacer. Una obra de consumo puramente popular, que inicialmente no se preocuparía por dar profundidad a sus contenidos más allá de lo puramente lúdico, no puede evitar ser continente de una serie de elementos, muchas veces inconscientes, que reflejan la realidad del momento en que viven sus autores.

Comenzaremos haciendo una breve introducción al mundo del cómic, explorando las distintas definiciones del mismo, sus características formales, sus orígenes y las particularidades propias que lo convierten en hermano tanto de la literatura como del cine. A continuación, realizaremos una breve introducción a los estudios culturales: su historia y desarrollo, sus principales figuras y teóricos. Reafirmamos que se trata solo de un texto introductorio y no se pretende en ningún momento que se produzca un estudio a fondo (algo que podría proporcionar contenidos para todo un ensayo aparte). También se busca hacer un inciso centrado en los *comic studies* y su presencia creciente en el ámbito universitario anglosajón junto con la revalorización del cómic como medio artístico por derecho propio.

Finalmente en términos de procedimiento y metodología, para la elaboración del presente trabajo se han seguido las directrices y recomendaciones recogidas en el *Reglamento do Traballo Fin de Máster en Servizos Culturais* y la *Guía Docente para el Trabajo de Fin de Máster* de la línea B de investigación, sobre todo en lo referente al tratamiento de contenido y aspectos formales y de extensión del material con el fin de dar como resultado un ensayo que cumpla los requisitos mínimos que se esperan de un trabajo académico.

2. EL NOVENO ARTE

La realidad es que no existe un consenso definitivo a la hora de definir el cómic como medio. Existen innumerables definiciones, de entre las cuales la más básica sería la que lo presenta como una serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo, así como el libro o revista que las contiene. Teóricos y autores como Will Eisner enfatizan la naturaleza híbrida del cómic, remarcando la combinación única de narrativa literaria y visual como el principal elemento definidor del género a pesar de la existencia de obras fundamentadas en la pantomima y la narración no escrita, algo que Eisner tiene en cuenta: “Es posible contar una historia con la sola imagen, sin el soporte de las palabras [...]. La ausencia de diálogos para reforzar la acción sirve para demostrar la viabilidad de las imágenes sacadas de una experiencia corriente” (Eisner, W., 2002: 18).

Otros teóricos como Thierry Groensteen, o Scott McCloud en su obra *Understanding Comics: The Invisible Art* enfatizan la primacía del cómic como una secuencia de imágenes. Nos encontramos ante los primeros puntos de debate: si tomamos la narrativa secuencial del cómic como su principal base definitoria nos preguntamos si se debe excluir como cómic a las viñetas satíricas o tiras cómicas de una sola viñeta que abundan en la prensa y revistas. Podría buscarse una posible solución catalogando dichas obras como ilustración y no cómic, pese a que muchas usan recursos de estilo asociados al cómic, como el uso de bocadillos/globos de texto para recoger el diálogo de sus personajes. De todas formas, la categorización del cómic como una forma de narrativa secuencial parece ser la definición más aceptada y cualquier observación casual de la mayoría de publicaciones del medio parece probarlo. Pese a ello el planteamiento de qué es o no es cómic aún permanece abierto.





Figuras 3 (página anterior) y 4. Una definición exclusiva del cómic como narrativa secuencial invalidaría al segundo ejemplo como muestra de cómic pese a existir un elemento narrativo y presentar recursos propios del medio.³

Daniele Barbieri aborda el dilema cómic/ilustración, buscando subrayar las diferencias entre ambos. Sin embargo, las semejanzas que se encuentran a un nivel tan básico que no siempre es fácil distinguir una viñeta separada del contexto secuencial (y sin globo de texto) de una ilustración. Su distinción se fundamenta no únicamente en que la secuencia de viñetas distingue formalmente al cómic claramente de la ilustración, sino en que el primero *cuenta* y la segunda *comenta* (Barbieri, D., 1993: 21). De todas formas, Barbieri parece concebir la ilustración en este sentido como la imagen de acompañamiento a una narrativa escrita. Una vez más se mantiene el dilema de considerar si obras gráficas no secuencialmente narrativas pero con un componente narrativo y recursos propios del cómic deben ser consideradas como tal. Aventurándonos a dar una opinión propia, podríamos hablar de ilustraciones narrativas o cómic no secuencial para referirnos a una narración, aunque sea un mero chiste o comentario satírico, recogida en una viñeta única aislada de cualquier secuencia.

Otra posible definición que refuerza la idea secuencial la encontramos de la mano de Román Gubern, destacando por su conocimiento del medio y su capacidad de síntesis:

“El ‘cómic’ 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” (Gubern, R., 1994: 34-35).

³ Imágenes disponibles en:

<http://www.progressiveboink.com/2012/4/21/2912173/calvinhobbes> [Consultada el 30 de junio de 2015]

<http://www.laopinioncoruna.es/especiales/ikea-coruna/multimedia.html> [Consultada el 30 de junio de 2015]

Muro Munilla matiza dicha definición, considerando que el cómic quedaría definido de forma más cabal 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 aparentemente sencillo, y cierta tendencia a la rigidez o al estereotipo, de alta rentabilidad informativa, de finalidad predominantemente evasiva y transmisora de valores ideológicos instituidos, que puede tener cualidad estética, lírica o satírica. Se realiza en unidades mínimas (viñetas) que se articulan entre sí, en secuencia, para formar una tira y, en su caso, unidades superiores (página, cuadernillo, *book*), con las que desarrollar una historia, un *gag* o un concepto (Muro Munilla, 2004: 63).

Como apunte en este apartado, sería también necesario abordar la definición del término *comic book* por su relación directa con el comic norteamericano que nos disponemos a analizar. Un *comic book* vendría a ser, normalmente, una revista o cuadernillo con grapa, de periodicidad mensual, de unos 17 x 26 cm (si bien dichas dimensiones pueden variar). El contenido de la historia publicada oscila entre 24 y 32 páginas en color o monocromo, además de cubiertas, publicidad y textos autorreferenciales intercalados (el formato norteamericano habitual acostumbra a ser de 32 páginas físicas de las cuales solo 24 recogen la historia estando el resto destinadas a publicidad o correo de los lectores). Normalmente contienen o bien una historia completa o el capítulo de una saga más o menos larga. Vemos la necesidad de definir este término debido a que, por su ubicuidad como principal modelo de publicación en el cómic norteamericano y a nivel internacional, no son pocos los que equiparan el término *comic book* con el cómic en sentido general. En realidad nos estaríamos refiriendo a un modelo de publicación del medio y no al medio en sí mismo, como es el caso con las novelas gráficas o los *trade paperbacks*, publicaciones habitualmente en rústica u ocasionalmente cartoné que se caracterizan específicamente por ser una colección de historias originalmente publicadas en *comic books* reimprimadas en formato tomo y que se recopilan en forma de arcos argumentales.

Por último, también estaría el debate de si el cómic es un arte. Hoy en día y dada la nomenclatura de noveno arte podríamos decir que el cómic ya ha sido reconocido como tal, aunque quizá persista su imagen de arte menor. De todas formas, el medio ha contado con un buen número de detractores y críticos que han puesto en entredicho su valía artística o el potencial para la misma. En su *Comics versus Art*, Bart Beaty reflexiona sobre el dilema y expone algunos de dichos argumentos, fundamentándose en el teórico enfrentamiento que podría establecerse entre las llamadas bellas artes y las producciones culturales de origen popular y la creciente aceptación del cómic:

It seems possible that we are witnessing a landmark shift, both generational and demographic, in the make-up of the audience for 'serious' culture, producing an audience that has an unprecedented openness to traditionally marginalized cultural forms. At the same time, it seems possible that the change resides not so much with the public but with the form itself. Could it be as simple as the fact that comics have, belatedly, grown up? That they are, as so many newspapers and magazine headlines have suggested, 'not just for kids anymore'? (2012)

El cambio es reciente, pues como Beaty se encarga de recordar "For a long time, comics were deemed an anti-art world, a bastard of the art world or, indeed, anything but an art world". En cuanto a si el cómic ha "crecido" o no, resulta un punto interesante a tratar. Por una parte, el cómic "para adultos" ha existido desde los mismos orígenes del medio, si bien es cierto que en la mayoría de los casos tal etiqueta sería aplicable a producciones de corte erótico en el comic norteamericano y no realmente muy destacables. Los años 70 en EE.UU marcarían el inicio de la madurez real en contenidos y temáticas en el mundo del cómic. En el caso que nos ocupa, el cómic de superhéroes plantea la paradoja de que es considerado un género eminentemente juvenil y aún visto por muchos como "para niños", aunque la media de edad de su lector habitual actual esté entre los 25 y 30 años. Como veremos, esto produce una suerte de 'esquizofrenia temática' y de contenidos y no resulta extraño encontrar de cuando en cuando cómics superheroicos que entremezclan los elementos más extravagantes, propios del medio (pongamos, por ejemplo, el recurso casi icónico de contar con algún simio parlante hiperinteligente que se popularizó en los 50) con un trasfondo de temas muy poco "infantiles" (violencia explícita, referencias sexuales, abusos, contenidos de psicología, religión o preocupaciones sociales).

El cómic es un vehículo y reflejo de la capacidad creativa del ser humano y sus inquietudes personales, filosóficas y sociales, incluso en las obras del más puro y ligero entretenimiento encontramos dicho reflejo. El cómic ha sido siempre arte, aunque se trata de un medio popular que, como en el caso del cine, está marcado profundamente por su categoría de entretenimiento de masas, el interés comercial y la pura evasión. Al igual que en el séptimo arte, nada de ello impide categóricamente que puedan producirse obras de gran mérito artístico. Barbieri menciona la adecuación del lenguaje del cómic al cine (Barbieri, D., 1993: 14), en el sentido de que el cómic "cita" a otro lenguaje. Muchas de las herramientas y recursos de la narrativa secuencial del cómic podemos encontrarlos reproducidos punto por punto en los *storyboards* y técnicas de montaje del séptimo arte. Muro Munilla explora también estas semejanzas desde una perspectiva del estudio de la semiótica:

[...], el cómic se aproxima al teatro y cine, tendiendo a refrenar, aunque no tanto como estos, la expansión temporal y con ella la ramificación de tramas y cuantos componentes desvíen de la acción principal [...]; en el cómic la situación es intermedia entre la novela (libertad del lector para abordar, repetir, interrumpir la comunicación) y teatro y cine. [...] el frotamiento entre los sistemas, el icónico y el de la lengua natural (diálogos frente a imagen, por ejemplo) daba lugar a desajustes en la temporalidad que entrañaban, justamente, que el dibujante se viera empujado a conseguir en el dibujo de cada viñeta el momento más definitorio, más significativo [...] fingir y sugerir una temporalidad y un movimiento a partir de imágenes estáticas; empeño en el que tiene al cine presente de forma constante (Muro Munilla, 2004: 64-65).

Continuando con dichas reflexiones, Munilla sigue explorando los puntos de acercamiento del cómic a otras artes: el dinamismo y experimentación similar al de la novela, pero incluso más acelerado; la aproximación al teatro al conjugar el texto dramático escrito con una representación (el contenido icónico de la viñeta "escenifica" lo expuesto en el "cartucho" o globo de texto) pero de forma más simultánea; y finalmente, el uso del encuadre que comparte tanto con cine y pintura: en el cómic, la viñeta ejerce una atracción centrípeta; mientras que por su vinculación a otras viñetas, se aproxima a la tendencia del cine y configura el espacio en predisposición a abrirse. El cómic cuenta con sus propias ventajas respecto al cine al presentar la posibilidad de variar el formato de la viñeta y el encuadre, lo que produce efectos de reforzamiento del encuadre mucho más difíciles de obtener en el cine cuando no directamente imposibles (*Ibid.*: 66)

Como ya hemos visto, la publicación de las primeras tiras de *The Yellow Kid* a finales del s.XIX marca para la mayoría el inicio del medio del cómic tal y como lo entendemos hoy, aunque autores como Javier Conde (2001: 7-8) parecen barajar que los orígenes y bases del cómic pueden rastrearse hasta posibles antecedentes como las vidrieras de catedrales medievales, pinturas rupestres, tapices, etc. Es decir, cualquier representación de narrativa a través de imágenes. Se antoja una generalización el considerar "cómic" a muchas de esas obras, y si bien presentan elementos puntuales comunes, lo mismo podríamos decir de cualquiera obra pictórica o incluso de otros medios como el cine. Otros autores rastrean las fuentes más directas de *The Yellow Kid* a través de la prensa norteamericana del siglo XIX y su potenciación en suplementos dominicales, con la inclusión de historias humorísticas relatadas en viñetas ilustradas, con la incorporación de diálogos o textos descriptivos, conocidas como *funnies*, término usado entre finales del s. XIX y la década de los años treinta del s. XX en EE.UU para definir a los cómics en virtud de su inicial vocación humorística (Guiral, A., 2007a: 11).



Figura 5. *Little Nemo in Slumberland* fue uno de los primeros saltos del cómic en prensa a formato *comic book* a través de la reedición.⁴

En este período "primigenio" es donde surge *The Yellow Kid* como estandarte de una nueva publicación calificada de "First Comic Book". En 1902 el *The New York Journal* propiedad de William Randolph Hearst promocionaría sus productos haciendo uso de la frase "*The best comic books that have ever been published*" ("Los mejores libros de cómics que jamás hayan sido publicados"). No eran realmente ninguna novedad, siendo en su mayoría reediciones de cómics de prensa, práctica habitual que en sus diez primeros años de vida permitiría volver a leer en otro formato series como *Buster Brown* (R.F. Outacult) o *Little Nemo in Slumberland* (Winsor McCay). Las reediciones de cómics de prensa continuaron durante la década de los 20, siendo 1929 el año en que apareció el primer intento serio por empezar a definir al *comic book* en EE.UU. George Delacorte, propietario de Dell Publishing Company, tuvo la iniciativa de crear una nueva publicación en formato grande en el que publicar nuevas historias, no reediciones: personajes nuevos e inéditos en prensa (Guiral, A., 2007a: 12-13).

De nuevo hemos de volver a revisar la separación de los conceptos de cómic como medio/arte y *comic book* como tipo de publicación específico. Es posible apreciar que en el contexto del cómic norteamericano, y por extensión en el género superheroico que observaremos, ambos términos resultan casi indistinguibles en su uso habitual. La publicación de cómic en formato *comic*

⁴ Imagen disponible en:

<http://www.pictorpedia.org/little-nemo-in-slumberland/> [Consultada el 30 de junio de 2015]

book de forma cada vez más generalizada a finales de la década de los 20 y a partir de los años 30, con las primeras publicaciones de personajes originales, llevó a la asimilación del segundo término como sinónimo de cómic en general para definir a todo el medio y no como nomenclatura de un tipo de revista o cuaderno específico. Realmente, no sería hasta la irrupción del concepto de novela gráfica y la aparición de otros modelos de publicación (como los distintos formatos de tomos del manga japonés) que se recuperaría el sentido original de *comic book*. Pese a ello, aún hoy son muchos los lectores y autores que siguen manteniendo el uso del término como sinónimo de cómics de forma generalizada.



Figura 6. Ejemplos del formato actual de publicación en *comic books*.⁵

⁵ Imagen disponible en:

<http://www.puregeekery.net/2013/05/06/around-indy-free-comic-book-day/> [Consultada el 30 de junio de 2015]

3. ESTUDIOS CULTURALES Y COMICS STUDIES

Definir lo que significa y abarca el término "estudios culturales" no es sencillo. Un momento fundamental lo encontramos en el primer uso del término, llevado a cabo por Richard Hoggart en su discurso de inauguración del *Centre for Contemporary Cultural Studies* (CCCS) en Birmingham en 1964 (Dworkin, 1997: 16). El nombramiento por parte de Hoggart de Stuart Hall como su asistente, quién terminaría dirigiendo el centro de forma efectiva hacia 1968 asumiendo definitivamente la posición de director al año siguiente tras la retirada de Hoggart, asociaría la disciplina de forma muy cercana al trabajo de Hall (Davies, 1991: 328).

Definir "estudios culturales" resulta tan difícil como puede serlo el intentar dar una definición única del mismo término "cultura": la noción de lo que entendemos por cultura abarca tanto grandes obras clásicas, como maneras de vivir, formas de pensar, festividades, creencias o las formas de sentir y pensar de un grupo social determinado. La idea de una cultura "legítima" implicaría, por ejemplo, una oposición entre el museo y el fútbol, entre las obras consagradas y la cultura de masas producida por las industrias culturales (Urteaga, 2009). De esta dicotomía y enfrentamiento teórico podrían sacarse las raíces de la razón de ser de los estudios culturales como disciplina.

A la hora de definirlos podemos encontrar posturas críticas, como la tomada por Carlos Reynoso al argumentar que los estudios culturales nunca han sido definidos de forma clara y concisa, "arriesgando" su propio intento de definición:

Los estudios culturales son el nombre en que se ha decantado, plasmada en ensayos, la actividad interpretativa y crítica de los intelectuales. Los estudios culturales se han estandarizado como una alternativa a (o una subsunción de) las disciplinas académicas de la sociología, la antropología, las ciencias de la comunicación y la crítica literaria, en el marco general de la condición posmoderna. El ámbito preferencial de los estudios es la cultura popular (Reynoso, 2000: 19)

Autores como Lawrence Grossberg nos indican cómo los estudios culturales están renegociando de forma constante su identidad y reposicionándose dentro de mapas intelectuales y políticos cambiantes (Grossberg, 1996: 181), algo que dificulta el establecer una definición unitaria para la disciplina que nos ocupa. Por su parte, Martin Barker y Anne Beezer no llevan a cabo una definición propia pero se encargan de resaltar las características y conceptos clave propios de los estudios culturales: la cultura popular y sus agentes como objeto de estudio que no habían sido tenidos en cuenta en los círculos académicos hasta fecha reciente. Dicho de otro modo: los estudios culturales no pueden ser vistos como un cuerpo separado de conocimiento sino mediante su dependencia de la "gente común" a la cual servían (1994: 11). En una línea similar, Ziauddin Sardar (2005) no lleva a cabo una definición propiamente dicha de la disciplina de estudios culturales pero enumera una serie de características que podrían considerarse esenciales para la comprensión de los mismos. Según Sardar, los estudios culturales tienen como objetivo el comprender la cultura en toda su complejidad, analizando el contexto político y social al ser éste el lugar donde se manifiesta la cultura. Son por lo tanto objeto de estudio y lugar de crítica y acción política al tiempo que tratan de reconciliar la división del conocimiento para superar la fractura entre un conocimiento cultural "tácito" y otro "objetivo" o universal.

Ya hemos mencionado que los estudios culturales propiamente dichos pueden ver marcado su origen en la fundación del *Centre for Contemporary Cultural Studies* (CCCS), pero sus raíces van más allá. Carlos Reynoso distingue entre dos fases fundamentales, o dos modalidades: por un lado está el corpus canónico de Williams-Thompson-Hoggart et al. y los textos que prolongan la idea de estudios de la cultura popular inglesa, de carácter eminentemente localista. Por otro lado, la segunda fase, de carácter más expansivo y global, agruparía lo que en general pasa hoy por estudios culturales propiamente dichos (Reynoso, 2000: 22).

Eguzki Urteaga (2009) lleva a cabo una aproximación que podemos describir como claramente historicista respecto a la primera fase. Gran parte de su texto se fundamenta en explorar los orígenes de los estudios culturales, buscando sus antecedentes en la Inglaterra del s. XIX, dentro del ámbito literario, en el desarrollo de los *English Studies*. El inicio de la cristalización de los estudios culturales como los entendemos hoy se produce en los 60. Urteaga se centra sobre todo en la figura de Richard Hoggart y su estudio de la influencia de los medios de comunicación y la cultura difundida por estos entre la clase obrera. También se considera "padres fundadores" a Raymond Williams y Edward P. Thompson, autores con una visión de la historia construida por la lucha de clases y la

interacción de cultura y economía, con la resistencia al capitalismo como idea central, combinado por un interés creciente por la influencia de los medios de comunicación modernos en la sociedad.

En cierto modo es a partir de Stuart Hall cuando se empieza a dar pie a la idea de que las culturas populares y estilos de vida de las nuevas clases sociales merecen atención del mundo académico. La madurez de la obra científica de Hall se producirá en la década de los 70, cristalizando en esa segunda fase de estudios culturales global que llega hasta nuestros días, cuando el concepto de los estudios culturales saldría del localismo británico para llegar al resto del mundo, principalmente a Estados Unidos. Esta segunda fase podría verse, desde cierto punto de vista crítico, como una suerte de *melting pot* de temáticas de muy diversa índole: género y sexualidad, identidad cultural y nacional, raza, etnicidad, colonialismo y poscolonialismo, ciencia, sociedad, ecología, historia, etc. (Reynoso, 2000: 24). Por su parte, Lawrence Grossberg (1996: 206-207) aporta una alternativa a la perspectiva histórica del desarrollo de la disciplina de estudios culturales al hablar de cinco fases, citadas por Carlos Reynoso (2000:23):

- Una primera fase de *Humanismo literario* que comprendería las obras clásicas de Hoggart (1957), Williams (1961) y Thompson (1968). Abarcando desde 1957 hasta 1969, puede argumentarse que esta fase se correspondería a grandes rasgos con la primera de las dos fases fundamentales previamente descritas.
- Una segunda fase descrita como *Sociología dialéctica*, que se extendería desde finales de los años sesenta a comienzos de los setenta. Stuart Hall es la principal figura a tener en cuenta en esta fase, al incorporar herramientas propias de la semiótica y el estructuralismo francés que dotan a los estudios corporales con nuevos medios y métodos.
- La tercera fase, *Culturalismo*, es descrita por Grossberg como la modalidad más identificada con la actividad del *Centre for Contemporary Cultural Studies* (CCCS) en Birmingham y los estudios culturales en general. Hall sigue siendo el conductor principal de la disciplina en esta fase, elaborando conceptos extraídos de Louis Althusser. Esto da pie a que se desarrollen paralelamente dos modalidades de estudio etnográficas: una constituida por estudios de las subculturas juveniles y la otra centrada en ofrecer un modelo de análisis de la comunicación mediática con los principios de "*encoding/decoding*" como base.
- La cuarta fase, denominada *Estructural-coyuntural*, abarca desde finales de la década de los setenta a inicios de los ochenta. Hall sigue siendo el líder de la disciplina, básicamente reafirmando su posición como figura central y principal configurador de lo que entendemos

por estudios culturales hoy en día. En esta fase, Hall incorporaría "ideas gramscianas" principalmente en relación con la articulación y la hegemonía.

- La quinta y última fase descrita por Grossberg es la *Posmoderna-coyuntural*, recogiendo el período que va desde mediados de la década de los años ochenta hasta nuestros días. Reynoso menciona al mismo Grossberg como portavoz más representativo de esta etapa actual, aunque el mismo Grossberg se abstiene de explicitarlo.

En resumen, hablar de los estudios culturales, aunque sea de forma somera, es hablar de una disciplina extremadamente joven, lo cual acarrea una serie de dificultades que ya hemos podido vislumbrar: la carencia de una "historia" de la disciplina, lo que lleva consigo una falta de consenso a la hora de determinar los períodos de su desarrollo, junto con la quizá más grave dificultad relativa a la hora de definir y delimitar la disciplina o determinar sus métodos. Eso por no mencionar la casi imposibilidad de establecer un conjunto de obras representativas debido a su naturaleza fragmentaria y su carácter compilador, consecuencia directa de pretender abarcar algo tan amplio como lo que entendemos por "cultura popular" en todas sus vertientes, sobre todo si nos centramos en la comunicación de masas.

El concepto de *comics studies* puede enmarcarse dentro de los estudios culturales, si bien gran parte de los estudios y trabajos iniciales centrados en el mundo del cómic partieron de una perspectiva de estudio semiótico o como una vertiente de "literatura popular". Precisamente, uno de los aspectos más comunes que encontramos al abordar los *comics studies* es el verlos enmarcados dentro del ámbito del estudio literario. La reciente aparición de buen número de estudios universitarios sobre cómic en departamentos de literatura, y no de arte, puede explicar en parte la insistencia en identificar el cómic como literatura (García, 2010: 277). Como ya hemos explicado, esto en principio se opondría al concepto del cómic como un medio que, si bien hermanado con la literatura, presenta sus peculiaridades únicas que lo establecen como un medio independiente de ella, aunque no puede reprocharse esa suerte de intento de reivindicación en ámbitos universitarios.

El primer ensayo completo sobre la historia del medio fue *The Comics* (1947) de Coulton Waugh. En España, los pioneros del estudio y difusión del cómic fueron Luis Montañés, Francisco Alemán Sainz (años cincuenta y sesenta), José A. Loren, Margarita Sánchez Brite y Jesús María Vázquez (Cuadrado, 2000: 324). A mediados de los sesenta, se dio a conocer la primera generación

de estudiosos españoles del cómic: Luis Gasca, Antonio Lara y Antonio Martín (*Ibíd.*) En Italia, Umberto Eco publica *Apocalípticos e integrados* (1965)⁶.

Esta línea semiótica del estudio del cómic prosigue en el marco latinoamericano con obras como *La historieta en el mundo moderno* (1970)⁷ de Oscar Masotta y *Para leer al Pato Donald* (1972)⁸ de Ariel Dorfman y Armand Mattelart. En España, mientras tanto, aparece una segunda generación de estudiosos del medio, una parte de los cuales intentaron asociarse en mayo de 1972 para constituir la "Asociación de Críticos y Estudiosos Españoles del Cómic" (*Ibíd.*). Continuando dentro del marco español podemos destacar la *Historia de los Comics*, una colección de 48 fascículos de 32 páginas cada uno publicada entre 1983 y 1984 por Editorial Toutain bajo la dirección de Javier Coma, que aborda la historia del medio a un nivel global. Escrita por importantes estudiosos del medio, tanto españoles como extranjeros, se la considera una obra de referencia imprescindible e innovadora, por su tamaño y ambición (Cuadrado, 2000: 627). De forma más reciente, y aún en el ámbito español, también podemos hablar de obras más bien divulgativas como la *Historia social del cómic*⁹ de Terenci Moix y la serie de volúmenes de Antoni Gual *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics*, o de la celebración de las *Primeras Jornadas Universitarias de Cómic* celebradas en la Universidad de Málaga los días 27, 28 y 29 de noviembre de 2002 (Jorge Alonso, A. *et al.*, 2006: 5)

En el contexto norteamericano, el punto de partida de los *comics studies* puede rastrearse a partir de 1973, cuando inició su labor David Kunzle, dedicado a estudiar los orígenes del medio en los dos volúmenes de su *History of the Comic Strip (The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825, 1973*¹⁰, y *The Nineteenth Century, 1990*¹¹) y en *Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer* (2007)¹² (García, 2010: 42). Las otras obras más significativas que ya hemos mencionado con anterioridad serían *El cómic y el arte secuencial* de Will Eisner (1985) y el *Understanding Comics: The invisible art* de Scott McCloud (1993).

Podría decirse que en los últimos veinte años la escritura relativa al mundo del cómic de forma inteligente e informada ha florecido. La cantidad y calidad de textos académicos relativos al medio se ha incrementado enormemente. Aún más importante, hay la suficiente acumulación de

⁶ Eco, U. (1965), *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Lumen.

⁷ Masotta, O. (1970), *La historieta en el mundo moderno*, Barcelona, Paidós.

⁸ Dorfman, A., Mattelart, A. (2001), *Para leer al Pato Donald* (36.ª edición), Buenos Aires, Siglo XXI.

⁹ Moix, T. (2007), *Historia social del cómic*, Barcelona, Bruguera.

¹⁰ Kunzle, D. (1973), *History of the Comic Strip Volume 1. The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, University of California Press.

¹¹ Kunzle, D. (1990), *History of the Comic Strip Volume 2. The Nineteenth Century*, University of California Press.

¹² Kunzle, D. (2007), *Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer*, Jackson, University Press of Mississippi.

trabajos bien elaborados y con profesionalidad para inspirar un sentido de propósito común entre estudiosos del medio, ensayistas y críticos. El estudio del cómic se está convirtiendo en un campo de información y estudio vivo más allá del análisis puntual (Heer, J., Worcester, K., 2009: XI). La expansión del concepto de "cultura" en el mundo académico a través de los estudios culturales ha sido sin duda un contribuyente notable al abordar la cultura popular y por extensión el cómic en este contexto y su integración en las universidades, aunque debe hacerse notar que Richard Hoggart se mostraba crítico con el cómic en la década de los 60 (Magnussen, A., Christiansen, H.C., 2000: 18), algo que podemos entender en parte dadas las condiciones que arrastraba el cómic norteamericano tras la década de los 50, como veremos más adelante.

De todas formas no puede negarse la expansión de los *comic studies*, como testifica la abundante presencia de nuevas biografías y monografías, la construcción de una infraestructura académica (archivos, conferencias, diarios, etc.), una mayor sofisticación y ambición teórica, la internacionalización de becas centradas en el estudio del cómic, etc. Los estudiosos del cómic cuentan ahora más que nunca con un mayor acceso a una gama en expansión de trabajos de referencia, terminología especializada y oportunidades de investigación. Si bien la mayoría del estudio académico del cómic se presenta como ecléctico, tanto en su aproximación como en su enfoque de estudio, se puede hablar de una serie de temas recurrentes o de presencia constante: la historia y genealogía de los comics, su funcionamiento interno, su importancia sociocultural y la crítica y evaluación de los mismos (Heer, J., Worcester, K., 2009: XI). De este modo, son cada vez más las instituciones académicas a lo largo del mundo que abordan el campo de los *comics studies*, como las Universidades de Florida, California Santa Cruz o la West Liberty University, actualmente la única universidad norteamericana que ofrece una carrera de cuatro años en un grado de literatura en comic studies: "[...] starting in the fall of 2013, the English program at West Liberty University will begin offering its students the first literature major in Graphic Narrative, a unique four-year degree for students interested in the study and analysis of comics as literature." (Larance, J., 2013). En Reino Unido debe destacarse el establecimiento del *Centre for Comics Studies* en la Universidad de Dundee en Escocia: "The course is made up of three modules, the first focusing on autobiographical comics, the second on international comics culture and the third a choice of creating comics, scriptwriting or publishing writing" (Sneddon, L., 2011). Además de grados y carreras propiamente dichos es también común encontrar cursos individuales dedicado al estudio del cómic y novelas gráficas en diversas instituciones educativas, además de un creciente número de publicaciones especializadas y diarios universitarios junto con conferencias, como la celebrada anualmente en la Universidad de Florida:

What began as a symposium featuring Will Eisner and dedicated to the question of the graphic novel has become an annual conference that brings together both artists and scholars to discuss issues centered around what is a unique theme each year related to comics, graphic novels, animation, digital media and visual culture. These conferences are interdisciplinary and examine subjects from a wide range of formal, historical, literary, sociological and economic perspectives (University of Florida)¹³

Adicionalmente, encontramos el Foro de Comics anual de la Michigan State University y el *International Comics Arts Forum* (ICAF)¹⁴ en Georgetown University. Desde 2006 la asociación alemana *Gesellschaft für Comicforschung*¹⁵ (Sociedad para el Estudio del Cómic) ha organizado conferencias académicas anuales. También se ha de mencionar como la *Comics Arts Conference* se ha reunido regularmente desde 1992 en conjunto con la San Diego Comic-Con International y la WonderCon¹⁶.

¹³ <http://www.english.ufl.edu/comics/conference.shtml>

¹⁴ <http://www.internationalcomicartsforum.org/about-icaf.html>

¹⁵ <http://www.comicgesellschaft.de/>

¹⁶ <http://comicsforum.org/2014/02/22/the-comics-arts-conference-and-public-humanities-by-kathleen-mcclancy/>

4. LAS EDADES DEL CÓMIC

Entendemos por "Edades" del cómic de superhéroes los períodos de tiempo definidos por elementos comunes diferenciadores, en su mayor parte artísticos, aunque también aquéllos extrapolables en cierto modo a las inquietudes sociales y culturales de los años que abarcan. El comienzo y final de cada era tiende a ser confuso o variable y no es descabellado afirmar que no existen dos estudiosos del medio que presenten exactamente los mismos puntos de partida y finales, y eso sin entrar en posibles variantes de nomenclaturas entre las distintas edades y la problemática que ello conlleva.¹⁷

Shirrel Rhoades (2008: 4) explora las distintas edades del cómic de superhéroes y establece una lista fundamentada en las opiniones más extendidas: Edad de Platino o Pre-Oro (1897-1937), Edad Dorada (1938-55), Edad de Plata (1956-72), Edad de Bronce (1973-85) y Edad Moderna/Plástica/de Hierro (1986-presente). Por su parte, Ken Quattro (2004) presenta otra propuesta fundamentada en el uso de "Eras": "These Eras don't necessarily correspond exactly with the Ages. Trends sometimes precede an Age, as a harbinger of what would eventually become the prevailing direction of the comic medium. Other times, they span several Ages". La propuesta de Quattro se fundamenta ante todo en intentar abarcar la historia del cómic norteamericano más allá del género superheróico al que suele asociarse la división por Edades:

There is a strong tendency amongst present day comic book fans and historians to equate all of its history to superheroes and their comics. The fervor of the fan sometimes overstates the true importance of the genre. While the impact of superheroes, the main contribution of comic books to popular culture, is indisputable, in reality the history of the medium has more variables than just that one. Looking dispassionately at the history, it is apparent that changes occurred periodically in reaction to outside events, economic factors and trends. Industrywide sea changes in editorial direction should be the determining factor when delineating the comic book Ages (*Ibid.*, 2004)

Así, la división de Eras y Edades que establece Quattro comprendería una Edad Pre-Moderna (1933 y anterior), Edad Emergente (1933-38) y la Edad Dorada (1938-49), seguidas por una Primera Era Heroica hasta 1955 seguida de una "Code Era" hasta 1958 (en referencia a la implementación del

¹⁷ Por ejemplo, el término "Edad de Platino" se ha usado tanto como referencia para los orígenes del medio como alternativa a la Edad Moderna del cómic.

Comics Code), una Segunda Era Heroica (1956-86) que abarcaría la Edad de Plata, una Neo-Edad de Plata y una Edad post-heroica, culminando a partir de 1986 en la Tercera Era Heroica. El método de división de Quattro es más complejo y busca una mejor aproximación a las causas que permiten marcar una mejor perspectiva histórica del desarrollo del cómic americano. Rhoades (2008: 5) también cita la división propuesta por Gemstone Publishing, a grandes rasgos muy similar a la división tradicional que hemos visto en primer lugar, pero añadiendo al comienzo una Edad Victoriana (1828-82) que abarcaría los proto-cómics e ilustraciones satíricas en prensa, además de introducir una Edad Atómica entre la Dorada y la Edad de Plata y finalmente fragmentar la Edad Moderna tradicional en tres: Cobre, Cromo y Moderna (en una reasignación del término para describir los cómics a partir de 1999-2000). Rhoades usa esta división como base para su propia propuesta, pero reajustando algunas de las fechas de los períodos más tempranos y renombrando la última edad como Edad Postmoderna.

En nuestro caso, para este trabajo usaremos a grandes rasgos la división tradicional, prescindiendo de la Edad de Platino para arrancar a partir de la Edad Dorada, ya que se corresponde con el arranque del género superheróico. Mantendremos los bloques generales de Edad Dorada, de Plata, Bronce y Moderna por su sencillez estructural.

4.1. Edad Dorada: Gran Depresión, estereotipos raciales y propaganda bélica

Abarcando de 1938 hasta comienzos o mediados de los cincuenta, según distintas cuentas, este período vería la llegada del cómic como una forma de arte mainstream, la creación y auge del arquetipo del superhéroe y la definición del vocabulario artístico del medio y sus convenciones creativas por parte de una primera generación de escritores, dibujantes y editores (Rhoades, 2008: 21). Como ya indicamos, el punto de partida generalmente aceptado para la Edad de Oro es la publicación en 1938 del primer número de *Action Comics*, que vería el nacimiento de Superman. El contexto social está aún marcado por los coletazos de la Gran Depresión. La crisis aún estaba presente en EE.UU. hacia finales de los años treinta. Aunque el gobierno republicano de Herbert Hoover había hecho frente a la situación para frenarla y la intervención del gobierno federal de Franklin Delano Roosevelt en 1933 fue a más, no todas las medidas para reactivar la producción y

relanzar la maltrecha economía, con la aplicación del plan conocido como New Deal, funcionaron. Con todo, el desempleo cayó en 1937, pero el espejismo duró poco tiempo: entre agosto de 1937 y marzo de 1938 la bolsa norteamericana cayó un 50% y la crisis económica fue una constante hasta la 2ª Guerra Mundial. En este contexto social, los productores de radio y de cine y los editores de literatura popular potenciaron el escapismo y los cómics no fueron una excepción (Guiral, A., 2007a: 23). Ciertamente que el cine tendría sus grandes momentos de crítica e incluso didactismo y que hasta en filmes aparentemente frívolos, como las de la serie *Vampiresas*, era posible contemplar un número musical en el que se denunciaba el paro obrero; y cierto es también que la mayor parte de la literatura del momento se orientaba hacia un realismo crítico que llegaría a condicionar un género tan eminentemente popular como se supone que es la novela negra, pero pocas veces se dio en los medios de comunicación de masas norteamericanos como en aquella época una búsqueda de escapismo y evasión de tal magnitud, que tendría en el terreno del cómic un caldo de cultivo excelente (Moix, 2007: 283-284).

Podríamos distinguir dos grandes ramas entrelazadas, por un lado los recién nacidos superhéroes, personificados por Superman y las docenas de personajes surgidos a su sombra imitando el modelo del éxito; por otro, los cómics como herencia de los relatos *pulp*. Pese al afán escapista no pueden sino encontrarse las huellas del impacto de la crisis económica y elementos de contenido social en muchas de las aventuras tempranas del Hombre de Acero creado por Jerry Siegel y Joe Shuster. El Superman que conocemos hoy en día es fruto del desarrollo del personaje a lo largo de 75 años por parte de muy diversos autores. El personaje original de Siegel y Shuster puede suponer una sorpresa para el lector actual acostumbrado a la imagen más tópica de Superman como el eterno boy-scout: un personaje con poderes aún no definidos y personalidad más agresiva de lo acostumbrado, tan capaz de irrumpir en plena noche e ilegalmente en la casa de un gobernador para presentar pruebas que demuestran la inocencia de una presidiaria condenada a muerte como de vérselas mano a mano con un esposo maltratador. Esto tiene poco que ver con las amenazas cósmicas, los supervillanos o las tramas de ciencia-ficción con las que se las verá el personaje en el futuro. En esta primera época, se ocupa de crímenes muy reales, que cualquiera podría encontrar en la prensa de la época.

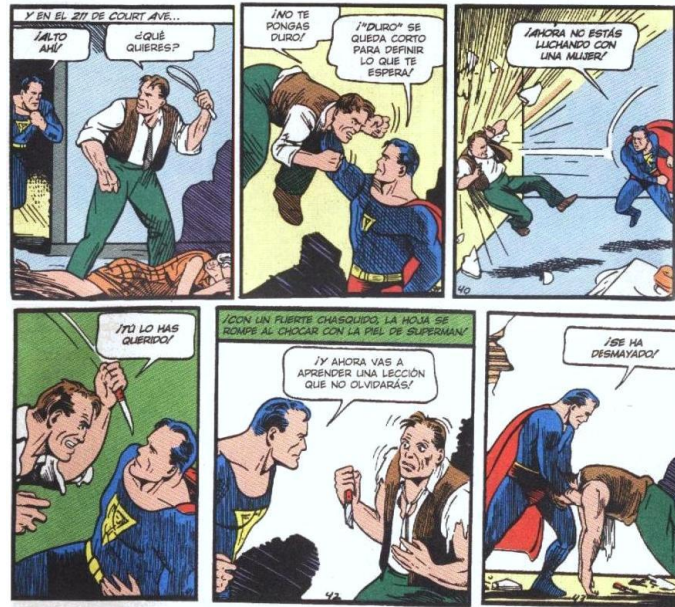


Figura 7. Superman y la violencia de género (*Action Comics* nº1)¹⁸

Es en los cómics inspirados en el pulp donde encontramos más este elemento de lucha contra la criminalidad, tramas detectivescas cruzadas con justicieros enmascarados que reflejan una afinidad hacia el concepto del vigilantismo al margen de las fuerzas oficiales del orden que se vería acrecentado al producirse la simbiosis de la tradición del *pulp* policiaco con los recién nacidos superhéroes, como Batman (Bob Kane, Bill Finger), que muy señaladamente haría su primera aparición en las páginas de *Detective Comics* nº 27, una serie que hasta ese momento se había especializado precisamente en el género policiaco.

Aparte del puro escapismo, que esconde ligeros matices de preocupación social, que podemos encontrar de forma más o menos fugaz en la temprana Edad de Oro, debemos tener en cuenta otros aspectos de la época, como el racismo. La representación racial de minorías ha sido siempre un tema espinoso en el mundo del cómic superheroico y a pesar de una notable mejoría aún hoy en día podemos encontrar regularmente polémicas al respecto relativas al escaso número de héroes y heroínas de raza no caucásica, o a casos de representación errónea o estereotípica. El estereotipo racial ha sido una constante, y aún más en unas décadas en las que el racismo era institucional en EE.UU. (recordemos que no fue hasta los años 60 cuando se abolieron totalmente

¹⁸ Imagen disponible en:

<https://sites.google.com/site/galeriademisterios/home/la-maldicion-de-superman> [Consultada el 20 de julio de 2015]

muchas de las leyes segregacionistas en distintos estados del país). El estereotipo en sí mismo puede ser considerado inherente al comic, sobre todo en aquéllos que buscan la caricatura de los personajes. Así lo han argumentado algunos autores como Will Eisner, aunque él mismo se ha mostrado arrepentido por la estereotipación racial en el personaje de Ebony White en su serie *The Spirit* (1940). Dicho sea, el caso de Ebony White es relativamente "afortunado" al ver los elementos racistas reducidos a la representación visual y el nombre del personaje, el cual sería retratado en sus acciones como un compañero e igual del héroe Spirit, no un sirviente/criado, inteligente y competente y respetado. Pocos personajes de raza negra o de cualquier otra minoría racial, posiblemente ninguno, pueden decir lo mismo en la Edad Dorada, eso asumiendo que tuviesen siquiera representación ya que en muchos cómics superheróicos de los 30 y 40 las minorías raciales estaban totalmente ausentes (*Ibíd.*: 288).



Figura 8. El estereotipo racial visualmente representado en el personaje de Ebony White (*The Spirit* nº 10)¹⁹

La otra minoría racial con representación estereotípica por excelencia en los años 30 y 40 es la asiática, fundamentalmente la china y la japonesa. En el caso chino lo más visible es la representación del "peligro amarillo" heredado del pulp y que encontramos ejemplificado en la portada del primer número de *Detective Comics*, centrada en la figura del villano Fu-Manchú. En cuanto a los japoneses, el elemento racial o racista sería permanente en sus representaciones en las viñetas de la II Guerra Mundial.

¹⁹ Imagen disponible en:

https://en.wikipedia.org/wiki/Ebony_White [Consultada el 20 de julio de 2015]

De hecho, los superhéroes declararon la guerra a Alemania y Japón mucho antes de que lo hiciera el gobierno norteamericano. En época tan temprana como en 1939, personajes como Namor the Sub-Mariner combatirían contra submarinos nazis en *Marvel Mystery Comics* nº 4, Marvel Boy se enfrentaría a tropas nazis en *Daring Mystery Comics* nº 6 y la Antorcha Humana y Namor formarían equipo contra los alemanes en *Marvel Mystery Comics* nº 17 (Rhoades, S., 2008: 37). El mundo editorial del cómic superheróico vería un boom en ventas y popularidad durante los años 40 a raíz de la guerra. Se asistió a una verdadera militarización de los héroes, culminando en 1941 con la creación de Capitán América con la función específica de hacer frente a alemanes y japoneses (Jorge Alonso, A. *et al.*, 2006: 13).



Figura 9. La contundente primera aparición del Capitán América.²⁰

La entrada de EE.UU. en el conflicto será lo que lleve a la propaganda militar a adquirir un elevado peso específico en los cómics estadounidenses. Tras el bombardeo de Pearl Harbor, el gobierno comenzó una masiva campaña propagandística para legitimar su participación en la guerra. El cómic se revela como una vía rápida, de fácil codificación y de amplio alcance para sensibilizar a la población tanto joven como adulta contra el enemigo. De este modo se hizo de los superhéroes un símbolo de los valores estadounidenses y se les lanzó a luchar contra el nazismo (Jorge Alonso, A. *et*

²⁰ Imagen disponible en:

https://en.wikipedia.org/wiki/Captain_America [Consultada el 20 de julio de 2015]

al., 2006: 38-39). Superman y el Capitán América serían quizá los más destacados, pero en mayor o menor medida pueden encontrarse contribuciones de los más diversos personajes, portadas de cómics donde se combate al nazismo o a las tropas japonesas, al tiempo que se esgrimen consignas como "Remember Pearl Harbor!" (*Young Allies* nº 3) o "Knock out the Axis with Bonds and Stamps!" (*World's Finest Comics* nº 9) (Rhoades, S., 2008: 40). En su portada inaugural, el mismo Capitán América hace acto de presencia golpeando al mismísimo Adolf Hitler en su rostro. En la contraportada se pedía a los niños que usasen una careta del Capitán América y denunciasen a las autoridades cualquier actividad de los espías alemanes en su vecindario. El Capitán América sería rescatado en décadas posteriores y desarrollado como personaje (llegando incluso a enfrentarse con el gobierno norteamericano en más de una ocasión) pero a ojos del público no lector nunca se libraría del todo de su condición de herramienta propagandística.

Enlazando de nuevo con cuestiones raciales, durante la guerra era habitual la caricaturización del enemigo, tanto alemán como japonés:

The enemy was often savagely parodied: Germans were square-jawed *dumbkoffs*. Japanese were yellow-skinned devils with slanty eyes and buckteeth [...] One in four magazines shipped to U.S. troops was a comic book. Popular comic stories included "The Terror of the Slimy Japs", "The Slant Eye of Satan" and "Funeral for Yellow Dogs" (Rhoades, S., 2008: 40)

Finalizada la guerra, la estrella de los superhéroes comenzaría a atenuarse. El periodo de posguerra y la primera mitad de los años 50 vería la progresiva desaparición de distintas publicaciones del género. El cierre de todas las colecciones de superhéroes de la editorial Timely, la última de ellas *Captain America Comics* en 1950, marca para muchos el final de la Edad Dorada. El gusto mayoritario del consumidor comenzó a repartirse entre distintos géneros marcando una etapa entre 1950 y 1955, durante la cual la editorial EC y sus cómics de horror reinarían sobre el medio (Guiral, A., 2007a: 137). Al mismo tiempo, el arranque de la Guerra Fría traería consigo el miedo al "otro", encarnado esta vez en la figura soviética y por extensión en la proliferación de relatos de invasores extraterrestres y un creciente temor al átomo: relatos de ciencia-ficción y horror plagados de visitantes de otros mundos, criaturas monstruosas nacidas de la radiación, etc. El género de superhéroes pervive sobre todo a través de la "trinidad" de DC Comics, conformada por Superman, Batman y Wonder Woman. El Capitán América vería una ligera reactivación como elemento de propaganda en 1954 (con el apelativo extra de *commie smasher*) pero sería fugaz. El cómic de superhéroes no ganaría de nuevo prominencia hasta pasado 1955. Y tristemente, se lo debería al menos en parte a la censura.

4.2. Edad de Plata: Autocensura, humanización de los héroes y conciencia social

La catarsis que engendra paranoia suele funcionar en momentos delicados o convulsos como los vividos por EE.UU. entre finales de la década de los cuarenta y mediados de la de los cincuenta: el temor por la guerra fría y la teórica inmersión del comunismo en terrenos como el cine, el teatro, la ciencia, las instituciones públicas e incluso el ejército, y la posibilidad de la guerra atómica. Sólo así podría explicarse el clima social que llevaría en 1949 a que se quemasen *comic books* de todos los géneros (aunque básicamente de horror y crimen) en purificadoras hogueras promovidas por escuelas parroquiales (Guiral, A., 2007a: 167). La culminación de esta corriente llegaría con la publicación en 1954 del libro *Seduction of the Innocent*²¹ (La seducción del inocente) de Fredric Wertham, doctor en psiquiatría obsesionado con asesinos en serie. Desde que descubriera que uno de sus pacientes, Albert Fish, era lector de cómics, su cruzada contra el medio provocaría el cierre de EC Comics y una histeria colectiva en torno a los contenidos de los *comic books* y sus efectos sobre los jóvenes (Hernando, D., 2002).

Entre otros géneros, Wertham ataca a los superhéroes, acusando a Wonder Woman de lesbiana, a Superman de fascista y a Batman de homosexual (Hernando, D., 2004: 77). En su obra, encuentra innumerables motivos para calificar a los cómics de pervertidos, fomentadores de la violencia, la depravación sexual y el desorden. Ante la posibilidad de que los políticos legislen en su contra, las principales editoriales deciden cubrirse las espaldas. En 1955, coincidiendo con la Caza de Brujas del senador McCarthy, las editoriales constituyen el Comics Code Authority, un órgano autocensor que revisa minuciosamente cada cómic antes de que vea la luz y se ocupa de que no incluya mutilaciones, sexo o criaturas malignas como vampiros o zombis. La medida supone la quiebra de la editorial EC Comics, especializada en el género de horror (Clemente, J.M., Guzmán, R., 2002: 67).

²¹ Wertham, F. (1954), *Seduction of the Innocent*, Rinehart & Company, Inc.



Figura 10. La violencia explícita en los cómics de horror de EC Comics contribuyó a exacerbar el clima de censura en la década de los 50.²²

En este clima resurge el cómic de superhéroes y se da salida a la Edad de Plata del género a partir de la aparición en las páginas del nº 4 de *Showcase* de una nueva versión del personaje The Flash, actualizando el concepto del héroe original de los años 40 y acercando sus orígenes mágicos a bases más "científicas". La desaparición de EC Comics y la imposición del *Code* resultó irónicamente beneficiosa para reanimar a los superhéroes, un género capaz de amoldarse a las draconianas imposiciones morales y de autocensura sin perder demasiado de su esencia más básica. Pese a ello, no es descabellado ver una "limpieza" del medio fundamentada en valores morales tradicionales que en algunos casos, como en el tratamiento de los personajes femeninos, llegaría a ser hiriente: Lois Lane, por mencionar un ejemplo quintaesencial, nunca dejó de tener un interés romántico para Superman, pero su caracterización de intrépida reportera segura de sí misma de la Edad Dorada dio paso a la de una mujer obsesionada con el matrimonio con el Hombre de Acero e incapaz de valerse por sí misma la mayor parte del tiempo.

²² Imagen disponible en:

https://en.wikipedia.org/wiki/File:Crime_Suspensstories_22.jpg [Consultada el 22 de julio de 2015]

Los cómics superheroicos se llenaron de aventuras de ciencia-ficción, donde hasta el elemento más fantástico era explicado por medio de la "ciencia". Siguiendo lo dictado por el *Comics Code* se intentaban evitar, en la medida de lo posible, las referencias sobrenaturales. La rectitud moral de los héroes y heroínas se fundamentaba en todos los buenos dogmas morales que se esperaban de la juventud de América. Superman fue, más que nunca, un símbolo de la clase media y Batman dejó de ser un vigilante siniestro y urbano convirtiéndose en un justiciero sonriente capaz de luchar contra el crimen incluso en otros planetas. Los primeros cinco años de la Edad de Plata en la segunda mitad de los 50 simbolizan lo que para muchos es la quintaesencia de los cómics, para bien o para mal: historias imaginativas, fantásticas, *bigger than life*, donde todo es posible, pero también a menudo ridículas, infantiloides, risibles y sin demasiado sentido. Era la época de las "historias imaginarias", donde cada aventura de los héroes era independiente de las previas y cualquier idea, por loca que pareciera, podía llevarse a cabo. En DC Comics gran parte de este estilo se extendería durante el resto de la Edad de Plata, bien entrados los años 60.



Figuras 11 y 12. La temprana Edad de Plata según DC Comics.²³

Pero como veremos a continuación, si bien DC Comics recibe merecido crédito por revitalizar el género, sería otra joven editorial la que dominaría la Edad de Plata y traería consigo una nueva

²³ Imágenes disponibles en:

http://dc.wikia.com/wiki/Detective_Comics_Vol_1_275 [Consultada el 22 de julio de 2015]

<http://flashbackuniverse.blogspot.com.es/2014/08/why-supermans-rogues-gallery-isnt-better.html> [Consultada el 23 de julio de 2015]

forma de entender al superhéroe. Héroe con problemas, villanos merecedores de compasión, un estilo visual que influyó en todo lo que vendría después, historias en las que poco a poco se comenzaría a vislumbrar la realidad entre la fantasía. De la desaparecida Timely Comics surgiría Atlas, que entraría en la década de los 60 rebautizada como Marvel Comics.

Antes de dedicarse a los superhéroes, Atlas/Marvel había tomado el testigo de los cómics de horror, pero muy lejos de lo hecho por EC. Los monstruos clásicos, sobrenaturales o relatos de asesinatos y crimen se habían esfumado. La violencia era casi inexistente. Los cómics de horror de la Marvel pre-superhéroes se fundamentaban en monstruos, normalmente gigantescos, y más que habitualmente risibles, que debían su base creativa a la cultura del miedo, bien en el temor al "otro" o al miedo atómico: "Criaturas grotescas que amenazaban a la humanidad desde su origen radiactivo o, con frecuencia, como avanzadilla de alguna invasión extraterrestre (los ovnis eran otro de los fetiches favoritos de la paranoia norteamericana desde la posguerra)" (S. García, citado en Guiral, A., 2007b: 14). De los monstruos, Marvel pasaría a los superhéroes buscando seguir la estela del éxito de la nueva serie de la Liga de la Justicia de DC Comics, creando su propio supergrupo. La responsabilidad cayó en el joven guionista Stanley "Stan Lee" Lieber. Lee finalmente concibió a los personajes como a él le gustaría, experimentando y sentando las bases que seguirían en su mayor parte los héroes de Marvel en claro contraste con los de DC:



Figura 13. La portada del primer número de *Los 4 Fantásticos* (Noviembre de 1961).²⁴

²⁴ Imagen disponible en:

<http://www.mundomarvel.com/equipos/fantastic-four.html> [Consultada el 23 de julio de 2015]

Resultó ser algo nunca visto que rompía a varios niveles todos los cánones del anquilosado superhéroe de la edad dorada. Para empezar, el grupo era realmente un grupo -no una reunión de superhéroes de colecciones independientes- con lazos familiares y afectivos. No solo inician su andadura juntos sino que también comparten el origen que les otorgó sus poderes. Estos poderes eran extraños y en algunos casos [...] tuvieron que sufrirlos como una maldición (Galiano, I., 2014: 48).

Estos personajes eran *Los 4 Fantásticos* y en ellos se asentó la fórmula del superhéroe Marvel: superhéroes con poderes que eran tanto dones como cargas o taras que imposibilitan una vida normal, falibles, sometidos a la crítica de aquellos que intentan salvar y no la adoración ciega, héroes que por primera vez no eran símbolos de rectitud y virtuosismo sino que no estaban exentos de defectos, miedos e inseguridades, además de tener que lidiar con las dificultades de una vida diaria, compaginándolas con sus actividades de salvadores y protectores del mundo. Al mismo tiempo, habían llegado al género algunas gotas de costumbrismo. Todo ello les otorgaba proximidad y empatía por parte del lector, un lector que además era capaz de reconocer el mundo en que se desarrollaban sus aventuras. Pues si los héroes de DC en su mayor parte seguían la tradición de contar con sus propias ciudades imaginarias (la Metrópolis de Superman y la Gotham de Batman, por citar las dos más conocidas), los héroes Marvel vivían en "nuestro" mundo, aunque pareciese que de repente el centro del planeta fuese Nueva York: Los 4 Fantásticos residían en el centro de Manhattan, Spider-Man era oriundo del barrio de Queens, Daredevil patrullaba las calles del barrio conocido como Hell's Kitchen, los X-Men vivían en las afueras. Todos ellos se movían por escenarios reconocibles para gran parte de los lectores.



Figura 14. Pantera Negra supuso el primer paso en la huida de los estereotipos raciales de la Edad Dorada.²⁵

²⁵ Imagen disponible en:

http://marvel.wikia.com/wiki/Fantastic_Four_Vol_1_52 [Consultada el 24 de julio de 2015]

Con estos cambios no es de extrañar que en la década de los 60 se viese un impulso creciente de acercar los cómics a las cuestiones e inquietudes sociales de sus lectores. Los adolescentes descendientes del *baby boom* de la posguerra propiciaron un nuevo auge de ventas que Marvel aprovecharía con inteligencia. Es pues durante los 60 cuando vemos al mundo del cómic superheróico abordar cuestiones que no se habían tocado antes. Las nuevas generaciones comenzaban a dirigir su atención a situaciones como la distribución de la riqueza, las desigualdades raciales, el papel de la mujer en la sociedad, los derechos civiles, las drogas, conflictos bélico-políticos, etc. No se rechazaba el sistema económico ni la prosperidad de los 60 pero se buscaban alternativas a los valores establecidos. En lo referente a la cuestión racial y en claro contraste con la Edad anterior, destaca la inclusión de personajes relevantes de raza negra, como el rey de la ficticia nación africana de Wakanda, Pantera Negra (*The Fantastic Four* nº 52, 1966), que no guarda relación alguna con la posterior creación del Partido de los Panteras Negras. En 1967 hizo su primera aparición Robbie Robertson (*The Amazing Spider-Man* nº 51), editor jefe del Daily Bugle y en 1969 aparecería uno de los primeros héroes afroamericanos, Halcón, que se convirtió en compañero y amigo del Capitán América (recuperado e incorporado por Stan Lee al "universo Marvel" en las páginas de *The Avengers*) con quien llegó a compartir cabecera del comic-book que protagonizaban en los venideros años 70 (Herrero Castro, R., en Guiral, A., 2007b: 28).

Si hay dos series en Marvel que pueden ser los mejores ejemplos de la idea del cómic como reflejo o proyector de las inquietudes socioculturales de su época, podría argumentarse que *The Amazing Spider-Man* y *The Uncanny X-Men* son las dos candidatas ideales. Los X-Men realmente no verían llegar su momento hasta la Edad posterior, pero el personaje arácnido supuso una punta de lanza creativa, cultural y social en muchos aspectos. Por un lado, estamos ante el primer protagonista adolescente absoluto. Los jóvenes superhéroes hasta este momento habían sido siempre, de forma invariable, ayudantes de un héroe adulto. El joven Peter Parker, Spider-Man, era la sublimación en viñetas de la nueva generación de lectores del *baby boom*, la primera representación de la figura del adolescente "moderno" en el género superheróico:

Peter's young when he gets his powers, but he gives himself an adult's name. He's a boy pretending to be a man, but over the years, we watch as he becomes that better person for real. Because that's what you do when you're a teenager — you start figuring out who it is that you want to be, and you start to become that person. But at the same time, you don't really relate to adults. There's this sort of mutual mistrust between the generations, and Spider-Man reflects that beautifully. Adults aren't aspirational figures for Spider-Man, they're adversaries [...] Those first 200 issues of *Amazing Spider-*

Man [...] are essentially teenager problems on a super-heroic scale, both literally and translated into the metaphor of the super-hero adventure story (Simms, C., 2012).

Así, en sus páginas asistimos a arcos argumentales que, entre las batallas contra los villanos, ofrecen aproximaciones a cuestiones como los derechos civiles, la lucha de minorías y las revueltas estudiantiles. Historias como "Crisis en el Campus" quizá presenten planteamientos simplistas en comparativa con los del mayo francés pero distan mucho de los derroteros habituales en el género superheróico, con una reivindicación estudiantil para que un salón de la Universidad "Empire State" sea reformado como dormitorio para estudiantes con ingresos modestos. La trama aprovecha para presentar las diferentes posturas sociales de la época: los manifestantes se mueven entre la moderación de Randy Robertson, hijo del ya mencionado Robbie, y el radicalismo del cabecilla de la manifestación (Clemente, J.M., Guzmán, R., 2002: 63).



Figura 15. Las consecuencias de las drogas en *The Amazing Spider-Man*.²⁶

²⁶ Imagen disponible en:

http://www.toplessrobot.com/2013/08/10hourman_one_of_comicdoms_very.php?page=2

[Consultada el 24 de julio de 2015]

La otra trama reseñable es la conocida como "La saga de las drogas", de 1971, en los últimos años de la Edad de Plata. El Ministerio de Sanidad Americano solicitó a Stan Lee que, dada la popularidad de sus publicaciones entre los jóvenes, se escribiera una historia sobre los peligros de las drogas. Lee intercala la cuestión como una subtrama a lo largo de tres números de *The Amazing Spider-Man*, en los que vemos a Harry Osborn, amigo del protagonista Peter Parker, caer en una sobredosis/depresión alucinatoria por consumo de LSD. Ese mismo año DC Comics había abordado la problemática de las drogas en su serie *Green Lantern/Green Arrow*, en uno de los primeros ejemplos de evolución en contenidos de la editorial, pero sin el impacto obtenido por la trama de Spider-Man. No se busca un final edulcorado ni sermonear, tan sólo se pone encima de la mesa un problema y se exponen sus consecuencias. Pese al rechazo del *Comics Code* cuando se les presentó el arco argumental, Lee decidió seguir adelante y los tebeos salieron sin el sello de aprobación, los primeros desde la imposición de la norma en 1955. Las consecuencias de esto fueron primero la aprobación y favorable reacción de prensa, padres y educadores respecto a la historia y el consiguiente ridículo cosechado por el *Comics Code*, lo que llevaría a la reducción de muchas de sus restricciones (*Ibíd.*: 64-65)

Son diversos los puntos que se suelen marcar como punto y final de la presente Edad de Plata, pero la muerte de Gwen Stacy, la novia de Peter Parker, en *The Amazing Spider-Man* nº 121 en 1973 es considerado por muchos el definitivo "fin de la inocencia": "No hay despedida, no hay revelación de identidad, [...] La vida escapa en un instante, sin tiempo para más, como sucede en el mundo real" (*Ibíd.*: 76). Comienza la Edad de Bronce.

4.3. Edad de Bronce: Continuismo y madurez

A grandes rasgos podríamos decir que la Edad de Bronce no es sino una evolución natural de la Edad de Plata, a la par que un reflejo de la convulsa situación social y cultural de los EE.UU a partir de la década de los 70. Muchas de las mismas cuestiones e inquietudes exploradas en la Edad anterior continúan en este periodo. La reducción de restricciones del *Comics Code* abriría las puertas a visiones más audaces en términos de relevancia sociocultural. Series como *Green Lantern/Green Arrow* de DC Comics tomarían por fin impulso para abordar cuestiones de racismo, desigualdad económica, corrupción política y daños medioambientales. Las cuestiones raciales siguen teniéndose

en cuenta en series como *Captain America & The Falcon*. Sería también en esa colección en la que se produciría una de las denuncias más sonadas de la clase política dominante, en la "Saga del Imperio Secreto" (*Captain America & The Falcon* nº 169 a 176, 1974), una aventura que transcurrió paralela al escándalo del Watergate, en la que se ponía de manifiesto el desencanto de la sociedad norteamericana y del Capitán América con el comportamiento y maquinaciones de la clase política. El personaje del Capitán se convertiría también en una voz significativa de determinados sectores sociales opuestos a la guerra en Vietnam (Herrero Castro, R., en Guiral, A., 2007b: 28), lo que supone un claro contraste con los orígenes del personaje como herramienta propagandística.



Figura 16. Las tensiones raciales exploradas en X-Men.²⁷

El número de superhéroes pertenecientes a minorías seguiría incrementándose, aunque algunos como Luke Cage o Shang-Chi no evitaron inicialmente caer en los estereotipos de la *blaxplotation* y cine de Kung-Fu respectivamente, populares en el cine de los 70. Algunos personajes de raza negra escaparon al estereotipo, como Tormenta o Cyborg, que llegarían a ser líderes de sus respectivos equipos en los 80. Las series del equipo *X-Men* triunfarían en esta Edad, conectando con el público gracias a una premisa que es fácilmente identificable como una metáfora de las tensiones y dificultades afrontadas por diversas minorías raciales en el mundo real. También hubo un aumento

²⁷ Imagen disponible en:

<http://fastballspecial.blogspot.com.es/2014/04/marvel-graphic-novel-5-x-men-god-loves.html>
[Consultada el 31 de julio de 2015]

sin precedentes de la presencia de superheroínas independientes o como figuras protagonistas en sus propias series (Ms. Marvel, Dazzler, Spider-Woman, etc.) trayendo a la palestra la diversidad de la representación de género, aunque aún quedaba mucho camino por recorrer.

Como podemos ver, la Edad de Bronce es continuista con la Edad de Plata, pero el reflejo cultural nos expone un contexto más adulto, más propicio al riesgo creativo y a explorar temas y cuestiones que hubiesen sido tabú en décadas previas, alejándose de lo que uno esperaría de lecturas "para niños". Si bien persisten algunos de los elementos más fantásticos de la Edad de Plata, el cambio de tono general se debe sobre todo al aumento de edad entre los lectores habituales. Al margen del género superheróico, la Edad de Bronce ve en los 70 el surgimiento del cómic independiente o *underground* y de la "novela gráfica". La edad media del lector de cómic comenzaría a superar la mayoría de edad, correspondiéndose con adultos jóvenes, con educación superior, ingresos propios e intereses variados en su consumo cultural. Un público cada vez más alejado del infantil y adolescente. Los autores se mostraban ansiosos por probar a audiencias escépticas que el medio y el género del cómic superheróico podían contar historias que conllevaran realismo y temas adultos a una escala sin precedentes. Los ecos de la atención universitaria y del mundo de la cultura en general hacia la historieta que llegaban de Europa resonaron en Norteamérica. No es que en EE.UU. desconocieran la validez del medio para lectores adultos, es que esta evolución por fin había llegado al comic-book y a los superhéroes, y parecía imparable (Guiral, A., 2007c: 58).

La entrada en la década de los 80 vería un reflejo de una sociedad en la que pervivía el miedo nuclear de la Guerra Fría, combinado con la crisis económica y el descontento político. Los últimos coletazos de la Edad de Bronce verían la consagración de la figura del anti-héroe violento y vigilante, encarnado en personajes como The Punisher, personaje fundamentado en la percepción generalizada en los 80 de que aumentaba la criminalidad y la inseguridad en las calles de EE.UU. (Herrero de Castro, R. citado en Guiral, A., 2007b: 58). Estos sentimientos de temor por la posible desintegración social combinados con el auge de la cultura del consumo masivo y los medios de comunicación de masas se consagrarían en 1986 en dos obras que añadirían cierta lectura satírica y un nuevo nivel de madurez y sofisticación en el género: *El Regreso del Caballero Oscuro* (Frank Miller) y *Watchmen* (Alan Moore y Dave Gibbons). Estos cómics marcaron para la mayoría el fin de la Edad de Bronce y el comienzo de la Edad Moderna del cómic de superhéroes.

4.4. Edad Moderna: Multiculturalismo y mundo global

Como ya se ha mencionado, abordar la Edad Moderna de los comic books de superhéroes se antoja un tema increíblemente complejo, con una variedad de subdivisiones temporales y nomenclaturas sometidas a diversas variaciones teóricas fruto de la falta de consenso y la cercanía temporal. Algunos historiadores norteamericanos definen la Edad Moderna como el paso definitivo hacia la madurez del comic book, tanto en forma como en contenidos (Guiral, A., 2007c: 71), gracias a la publicación de las dos obras mencionadas anteriormente. Pero como veremos, esto debe matizarse, al menos en lo referente a la década de los 90.



Figura 17. Los excesos e hiperviolencia del género en los 90.²⁸

Dado el éxito comercial de *El Regreso del Caballero Oscuro* y *Watchmen* se dio pie a una corriente de imitadores que se quedaron con el estilo y las formas pero apenas nada del fondo. El período conocido como Edad Oscura, que abarcaría principalmente casi toda la década de los 90, se caracterizaría por una madurez malentendida fundamentada en la hiperviolencia y la sexualización gratuita de los personajes, con la editorial Image Comics como máximo exponente de esta vertiente. Por supuesto, siempre habría excepciones y obras de calidad, pero en esta década tendríamos que mover nuestra vista al margen del género superheróico y a obras como *The Sandman* (Neil Gaiman),

²⁸ Imagen disponible en:

<http://www.comicvine.com/forums/gen-discussion-1/why-so-much-hate-for-the-extreme-1526133/>
[Consultada el 4 de agosto de 2015]

en las que podremos encontrar entre otros contenidos una de las primeras representaciones serias de personajes homosexuales y transexuales que acercarán diversas cuestiones de la realidad de la cultura LGBT por primera vez al público general sin caer en el estereotipo o la caricatura fácil.

La entrada en el siglo XXI y los sucesos del 11 de Septiembre marcarían al mundo del cómic norteamericano, como ocurrió con todas las facetas de la sociedad del momento. La doctrina de “Guerra contra el Terror”, diseñada por la administración Bush, fue desarrollada en el Acta Patriótica, un conjunto de leyes y disposiciones que plantea un recorte de determinadas libertades y derechos a cambio de una mayor seguridad para los ciudadanos norteamericanos. Nos encontramos de nuevo con la cultura de miedo y el temor al "otro" que dominaron la sociedad norteamericana durante la guerra fría, ahora orientados hacia el terrorismo islámico. Series como *Civil War*, de Marvel Comics, abordarían muchas de estas cuestiones, profundizando en temas como la guerra contra el terrorismo y los derechos civiles: un brutal atentado genera una iniciativa gubernamental para el registro y puesta en servicio de los superhéroes a disposición del gobierno, que cuenta con el apoyo de Tony Stark (Iron Man) y la oposición del Capitán América. Quienes no acepten la ley serán considerados traidores y enviados a una suerte de Guantánamo para superhumanos. A raíz de ello, los héroes se dividen en dos bandos (Herrero de Castro, R. citado en Guiral, A., 2007b: 178).

No todo es conflicto y comentario político en la Edad Moderna, por supuesto. Si hay algo sobre lo que se ha debatido y escrito en abundancia en los últimos quince años es cómo nos encontramos en un mundo global y multicultural. El mundo del cómic superheroico norteamericano aún arrastra ciertas constantes de las Edades previas, muchos héroes protagonistas siguen siendo varones de raza blanca pero las cosas han comenzado a cambiar en los últimos años, y las viñetas reflejan, cada vez más, la realidad multicultural norteamericana, tanto en lo referente a diversidad racial como de género.

El cómic de superhéroes actual ofrece un panorama muy distinto del de hace años: podemos encontrar un Capitán América negro (en realidad, el personaje de Halcón, tomando el relevo del original), la nueva encarnación de Thor es una mujer, en las páginas de las series Ultimate de Marvel Comics (ambientadas en una continuidad diferenciada del canon inicial) el nuevo Spider-Man, Miles Morales, es hijo de padre afroamericano y madre latina, la nueva Power Girl de DC Comics es de raza negra y otros personajes de la editorial, como Raven, han sido retratados como nativos americanos en encarnaciones recientes. El ejemplo de más éxito quizá sea el personaje de Kamala Khan, la nueva Ms. Marvel, adolescente musulmana residente en Estados Unidos cuya serie se ha convertido en uno

de los mayores logros editoriales de los últimos años. Kamala no es el primer superhéroe islámico (Dust, miembro de los X-Men, la precede en una década) pero es el primer caso como figura protagonista que cuenta con su propia serie. El cómic de superhéroes prosigue pues su evolución paralela a la sociedad y entorno cultural que lo ha visto nacer como género.

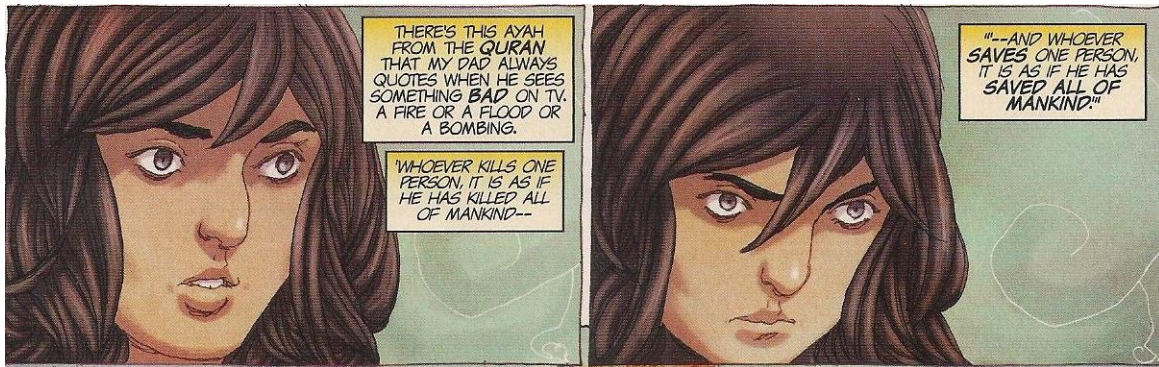


Figura 18. Kamala Khan, la primera protagonista musulmana del cómic de superhéroes norteamericano.²⁹

²⁹ Imagen disponible en:

http://www.comicbookmovie.com/captain_marvel/news/?a=118943

5. CONCLUSIÓN

"Los cómics, por exceso, por defecto o por evidencia, son siempre un reflejo de la sociedad en la que habitan" (Guiral, A., 2007c: 39). Desde un principio esta idea es la que el presente trabajo se propuso explorar, y su principal razón de ser además de servir quizá de reivindicación de un medio que, si bien ha visto mejorar su imagen y apreciación general, aún afronta cierto nivel de tópicos y falta de consideración por parte de la visión más generalista y desconocedora del gran público.

Creo que podemos afirmar que el determinar la validez del cómic como medio artístico y de producción cultural es algo que puede apreciarse sin problemas a través de las observaciones recogidas en este texto y de una observación casual de la realidad que nos rodea. Los salones y festivales del cómic que se celebran con creciente frecuencia en nuestro país son eventos culturales de notoriedad creciente, algunos de ellos capaces de mover enormes números de personas unidas por un interés común. En muchos de ellos ya no se busca tanto promover la industria a base de publicitar las distintas propuestas editoriales (aunque esto nunca dejará de estar presente del todo) como el acercar el proceso artístico tras la creación del cómic a las masas, con exposiciones serias y rigurosas del trabajo de distintos artistas, como las que podemos ver cada año en festivales como el de Viñetas Desde O Atlántico, celebrado en A Coruña.

El desarrollo de los *Comics Studies* en diversos contextos universitarios y la creciente presencia de cómics como complementos para lecturas y trabajos académicos es otro factor notable que nos permite valorar la creciente apreciación por el noveno arte. Obras como *Maus* (Art Spiegelman) o *Persépolis* (Marjane Satrapi) son cada vez más habituales en las listas de lecturas recomendadas en universidades, institutos y otros centros educativos. Aunque priman los estudios desde una perspectiva semiótica o desde dentro del campo de la literatura, creemos necesario insistir en la idea de que el cómic es un medio en sí mismo. Si bien el presentarlo como literatura o una forma de literatura es loable, no deja de ser un intento de legitimización artística y académica que parece conllevar consigo la idea de que el cómic necesita de dicha validación como rama del medio literario. El cómic no debería precisar de tal muleta, si se me permite la expresión. Debería ser visto como lo que es, un medio en sí mismo con sus propias consignas y métodos. Hermanado con la

literatura y el cine pero capaz de andar su propio camino, sin más validación que la de sus propios valores artísticos, creativos y culturales al margen de su origen como entretenimiento de masas. A riesgo de pecar de apologistas, creemos que cualquier expresión o medio cultural que pueda contribuir a esos niveles es merecedora de estudio por sí misma sin tener que recurrir a un enmascaramiento dentro de otro medio ya "legitimizado". El auge reciente de los *Comics Studies* es una buena noticia y un gran primer paso para una valoración más abierta del cómic y sus virtudes, pero aún queda camino por recorrer y mucha desinformación que combatir. No vamos a negar que el cómic como medio tampoco está exento de defectos: el ser un medio de masas y de entretenimiento puro en su mayoría fomenta la gran producción de material de calidad cuanto menos discutible, pero este no deja de ser un problema que comparte con el cine y ciertos campos de la música, y si dichas artes reciben cierto grado de consideración, bien se lo merece también el cómic. Puede que no se esté de acuerdo con todos los puntos expuestos en este trabajo, pero un medio artístico con más de un siglo a sus espaldas y que ha contribuido y aportado iconos y figuras a nuestro acervo cultural popular, se merece cuanto menos algo más que mero desdén por parte del ámbito académico. Por suerte, parece que finalmente es así.

Hemos explorado el desarrollo y orígenes de este medio, su relación con el campo de los estudios culturales y su progresiva evolución a lo largo de las décadas como producto no solo de entretenimiento y consumo de masas, sino como constructo cultural en el que pueden identificarse y se ven recogidas muchas constantes sociales y políticas bajo las que se agrupan sus autores, editores, lectores, etc. es decir, todo el conjunto social. Si nos hemos centrado en el cómic de superhéroes norteamericano es por su peso editorial y su enorme permeabilidad, la cual podemos decir se ha visto bien ejemplificada en la evolución temporal descrita del mismo.

El cómic, cada cómic, es hijo de su tiempo. En los cómics de superhéroes americanos hemos visto el tratamiento de las cuestiones sociales, morales y políticas que marcaron la cultura de su pueblo a lo largo del s. XX y también ahora en pleno s. XXI. Camufladas entre fantasiosos combates entre el bien y el mal e invasiones alienígenas podemos observar las huellas de la guerra fría y el temor atómico, hemos visto la problemática social de la drogadicción adolescente retratada en las aventuras de un joven con habilidades de araña, a mutantes superpoderosos nacidos con habilidades que son tanto dones como maldiciones convertidos en reflejo de todas las minorías raciales y sociales en distintos momentos de la historia del país, etc. Y también hemos visto los logros, en ocasiones tímidos y cuyo camino nunca deja de recorrerse, que han llevado al cómic de superhéroes actual a un nivel de representación multicultural y de realidad social de su entorno sin

precedentes. El comic underground, independiente o de otros géneros u obras más realistas aborda muchas de estas mismas cuestiones con mayor profundidad y seriedad, sin duda alguna. Pero el poder encontrar estos elementos en un producto que, de forma simplista, muchos catalogan de mero entretenimiento sin tener en cuenta ningún posible valor adicional o artístico que puedan poseer, es un logro en sí mismo y un testimonio del poder de proyección de contenidos del arte secuencial como reflejo de nuestro mundo.

El momento actual es, quizá, el de mayor interés en toda la historia del medio para aproximarse a él por primera vez. El número de obras notables disponibles para el lector es más amplio que nunca y se ha recuperado mucho material clásico o hasta hace poco imposible de encontrar; las librerías especializadas en la venta de cómics son ya algo común en el entramado urbano de las grandes ciudades; y la celebración de salones, convenciones y festivales del cómic que ya hemos mencionado permite un acercamiento al cómic como expresión cultural sin precedentes.

6. BIBLIOGRAFÍA

Barbieri, D. (1993), *Los lenguajes del cómic*, Barcelona, Paidós.

Barker, M., Beezer, A. (Eds.) (1994), *Introducción a los estudios culturales*, Barcelona, Bosch Comunicación.

Beaty, B. (2012), *Comics Versus Art*, University of Toronto Press [consultado el 2 de julio de 2015]
Disponible en:
https://books.google.es/books?id=xuotcKAeM5YC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false

Clemente, J.M., Guzmán, R. (2002), *Spider-Man: Bajo la máscara*, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial.

Conde, J. (2001), *Del tebeo al cómic. Un mundo de aventuras*, Madrid, Editorial LIBSA.

Cuadrado, J. (2000), *Atlas español de la cultura popular: De la historieta y su uso 1873-2000*, Madrid, Ediciones Sinsentido/Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Davies, I. (1991), "British Cultural Marxism" en: *International Journal of Politics, Culture and Society* 4(3): 323-344: 328.

Dorfman, A., Mattelart, A. (2001), *Para leer al Pato Donald* (36.^a edición), Buenos Aires, Siglo XXI.

Dworkin, D. (1997), *Cultural Marxism in Post-War Britain: History, the New Left, and the Origins of Cultural Studies*, Durham y Londres, Duke University Press.

Eco, U. (1965), *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, Lumen.

Eisner, W. (2002), *El cómic y el arte secuencial. Teoría y práctica de la forma de arte más popular del mundo*, Barcelona, Norma Editorial.

Galiano, I. (2014) "Estos héroes... ¿¡Estos devoradores de mundos!?" en: VV.AA. (2014), *Jot Down 100 Cómics. Cien tebeos imprescindibles*, Jot Down Books.

García, S. (2010), *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones.

Groensteen, T. (2012), "The Current State of French Comics Theory" en: *Scandinavian Journal of Comic Art* 1 (1): 111–122.

Grossberg, L. (1996), "The circulation of Cultural Studies" en: Storey, J. (1997), *What is Cultural Studies? A reader*. London, Arnold: 178-186.

Grossberg, L. (1997), *Bringing it all back home. Essays in Cultural Studies*. Durham y Londres, Duke University Press.

Gubern, R. (1994), "El lenguaje del cómic" en: *Actas del seminario de Filología Hispánica, 1993, Creación y teoría literaria*, Logroño, Consejería de Cultura del Gobierno de La Rioja.

Guiral, A. (2007a), *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics. 3.-El comic book: Superhéroes y otros géneros*, Barcelona, Panini.

Guiral, A. (2007b), *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics. 4.-Marvel Comics: Un universo en constante evolución*, Barcelona, Panini.

Guiral, A. (2007c), *Del tebeo al manga: Una historia de los cómics. 5.-Comic-Book: De la Silver Age a la Modern Age*, Barcelona, Panini.

Heer, J., Worcester, K. (Eds.) (2009), *A Comics Studies Reader*, University Press of Mississippi [consultado el 12 de julio de 2015] Disponible en:
https://books.google.es/books/about/A_Comics_Studies_Reader.html?id=9LUYhG9qO_8C&redir_esc=y

Hernando, D. (2002), "La censura en los cómics" en: *Dolmen 82*, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial.

Hernando, D. (2004) *Batman: El resto es silencio*, Palma de Mallorca, Dolmen Editorial.

Jorge Alonso, A., de la Maya Retamar, R., Cortés González, A. (Coords.) (2006), *Las dimensiones social y política del cómic*, Málaga, Servicio de Publicaciones Centro de Ediciones de la Diputación de Málaga (CEDMA).

Kunzle, D. (1973), *History of the Comic Strip Volume 1. The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825*, University of California Press.

Kunzle, D. (1990), *History of the Comic Strip Volume 2. The Nineteenth Century*, University of California Press.

Kunzle, D. (2007), *Father of the Comic Strip: Rodolphe Töpffer*, Jackson, University Press of Mississippi.

Larance, J. (2013), *Yes, You Can Now Major In Comics Literature, by Professor Jeremy Larance* [consultado el 12 de julio de 2015] Disponible en:
<http://www.bleedingcool.com/2013/03/08/yes-you-can-now-major-in-comics-literature-by-professor-jeremy-larance/>

Magnussen, A., Christiansen, H.C. (Eds.) (2000), *Comics & Culture. Analytical and Theoretical Approaches to Comics*, Denmark, Museum Tusulanum Press/University of Copenhagen [consultado el 12 de julio de 2015] Disponible en:
<https://books.google.es/books?id=cil7WbXg8BkC&printsec=frontcover&hl=es#v=onepage&q&f=false>

Masotta, O. (1970), *La historieta en el mundo moderno*. Barcelona, Paidós.

McCloud, S. (2005), *Entender el cómic: El arte invisible*, Bilbao, Astiberri.

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

Muro Munilla, M.A. (2004), *Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica*, Logroño, Universidad de la Rioja-Servicio de Publicaciones.

Quattro, K. (2004), *The New Ages. Rethinking Comic Book History*. ComicArtVille Library [consultado el 10 de julio de 2015] Disponible en:
<http://www.comicartville.com/newages.htm>

Reynoso, C. (2000), *Apogeo y decadencia de los estudios culturales. Una visión antropológica*, Barcelona, Gedisa.

Rhoades, S. (2008), *A complete history of American Comic Books*, New York, Peter Lang Publishing.

Sardar, Z., van Loon, B. (2005), *Estudios culturales para todos*, Barcelona, Paidós.

Simms, C., (2012), *Ask Chris #96: Why Spider-Man Is The Best Character Ever (Yes, Even Better Than Batman)*. Comics Alliance [consultado el 23 de julio de 2015] Disponible en:
<http://comicsalliance.com/ask-chris-96-why-spider-man-is-the-best-character-ever-yes/?trackback=tsmclip>

Sneddon, L. (2011), *An introduction to comic studies* [consultado el 12 de julio de 2015] Disponible en:
<http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=34704>

University of Florida. *Comics Studies, Department of English. Conferences* [consultado el 12 de julio de 2015] Disponible en:
<http://www.english.ufl.edu/comics/conference.shtml>

Urteaga, E. (2009), "Orígenes e inicios de los estudios culturales" en: *Gazeta de Antropología*, Nº 25 /1, 2009, Artículo 23 [consultado el 5 de julio de 2015] Disponible en:
http://www.ugr.es/~pwlac/G25_23Eguzki_Urteaga.html