



**VNiVERSiDAD
D SALAMANCA**

TRABAJO FIN DE MASTER

**MASTER EN ESTUDIOS INTERDISCIPLINARES DE GÉNERO Y
POLÍTICAS DE IGUALDAD**

**EL CÓMIC EN PERSPECTIVA DE GÉNERO. EL GENIO
CREADOR FRANCISCO IBÁÑEZ**

AUTORA: SANDRA IZQUIERDO RODRIGUEZ

DIRIGIDO POR: PROFESORA D^a JOSEFINA CUESTA BUSTILLO

INDICE

1. INTRODUCCION	2
2. APARICIÓN DEL CÓMIC EN DISTINTAS ZONAS GEOGRAFICAS	5
2.1. Cómic estadounidense	6
2.2. Historia del cómic en Latinoamérica	9
2.3. Cómic oriental	25
2.4. Superhéroes árabes	33
2.5. Cómic europeo	35
2.6. España	39
3. MEDIOS DE DIFUSIÓN DEL CÓMIC	47
3.1. Edición Impresa	47
3.2. Cine	50
3.3. Cómic y videojuegos	61
4. CÓMIC Y MUJER	67
4.1. Autoras de cómic	74
5. ESTUDIO DE CASO: MORTADELO Y FILEMÓN	101
6. CONCLUSIONES	110
7. BIBLIOGRAFÍA	112
8. ANEXOS	116

1. INTRODUCCIÓN

El cómic¹ es considerado cultura, y ésta era patrimonio exclusivo del sexo masculino, tanto por lo que tiene que ver con vivencias y experiencias, como por los conocimientos que se adquirirían en las aulas.

El nacimiento de los primeros cómics vino, por lo tanto, de la mano del hombre y como tantas otras facetas de la vida, no contaron con que a la mujer le fuera a interesar el tema, aunque tampoco le brindaron la oportunidad. Por esta razón se encontrará como normal que el hombre sea el personaje principal y no la mujer en los orígenes de la historieta.

Además de esto, era el sexo masculino el que ejercía el poder en la sociedad del momento y eran también los que tenían el dominio del mundo editorial: propietarios-editores, dibujantes, guionistas, traductores, etc. Ellos condicionaron el desarrollo de las primeras historietas y también fueron los creadores de los cómics dedicados a las mujeres.

Al principio, la mujer era considerada como un ser consumidor pasivo, nunca un elemento participativo, y mucho menos creativo. Sin embargo, en algún momento un editor que quería ampliar su mercado, entendió que un cómic para niñas sería mejor elaborado por artistas de su mismo sexo y por ello da la oportunidad a la mujer de dibujar historietas de este género. Esta tarea, que comienza con mucha timidez, más adelante arranca con un gran empuje. De esta forma, la mujer adquiriría por sus propios méritos aquello que por derecho le correspondía.

He escogido el cómic porque atrae la mirada del público apenas sin esfuerzo y pretendo analizar y demostrar que es un gran transmisor de estereotipos femeninos y masculinos. Su popularidad viene sin duda de su capacidad para entretener y de su fácil lectura, que los hace asequibles para todos los públicos. Además, ejercen mucha influencia en la socialización y de ahí también se deriva su importancia política. Los objetivos principales que me he planteado son:

¹ La diferencia entre cómic y novela gráfica es básicamente que una novela gráfica es una historia, un relato, una narración, adaptada para ser ilustrada a manera de comic. Dicho de otra manera, es un comic cuya historia es una obra literaria bien escrita, bien sustentada y con la pretensión de serlo. (García, Santiago: *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones. 2010)

- Señalar que en los orígenes de la historieta el hombre tenía el poder y la mujer siempre ha sido relegada a un segundo plano.
- Evidenciar que hoy en día el sexo masculino mantiene dicho poder. Esto lo podemos observar en distintos ámbitos analizados a continuación: asociaciones, premios internacionales, etc.
- Analizar el papel de la mujer en la historieta, como emisoras y receptoras de cómic y además como personajes dentro de la propia trama.
- Francisco Ibáñez es considerado el mayor creador de historietas de España, por lo tanto es el estudio de caso que he escogido como fiel representante de la historieta española. Tras el análisis de su creación podremos concluir si Ibáñez se ciñó únicamente a plasmar el campo de actuación que la mujer tenía en la vida real en el cómic; o si en realidad es un creador masculino de cómic que también deja a la mujer relegada al segundo plano, como la mayoría.

La metodología que pretendo emplear es la perspectiva de género. El análisis de género desmenuza las características y los mecanismos del orden patriarcal, y de manera explícita critica sus aspectos nocivos, destructivos y opresivos, debidos a la organización social estructurada por la inequidad, la injusticia y la jerarquización basadas en la diferencia sexual transformada en desigualdad genérica. La “perspectiva de género” implica.²

- a) reconocer las relaciones de poder que se dan entre los géneros, en general favorables a los varones como grupo social, y discriminatorias para la mujer;
- b) que dichas relaciones han sido constituidas social e históricamente y son constitutivas de las personas;
- c) que las mismas atraviesan todo el entramado social y se articulan con otras relaciones sociales, como las de clase, etnia, edad, preferencia sexual y religión.

Las principales fuentes que he utilizado para la elaboración de este Trabajo Fin de Máster han sido el soporte web, revistas de divulgación, y libros impresos.

² Scott, J.W.: *El género, una categoría útil para el análisis histórico*. En Amelang, J. y Nas, M., (eds.), *Historia y Género. Las mujeres en la Edad Moderna y Contemporánea*. Valencia. 1990.

Antes de introducirnos en el mundo de la historieta, hemos de saber también que **Los Premios de la Industria Cómic Will Eisner** (*inglés: Will Eisner Comic Industry Award*) son un reconocido premio de la industria cómic por el logro creativo en dicho campo en Estados Unidos. Su nombre se debe al pionero escritor y artista Will Eisner, quien era un participante regular en la ceremonia hasta su muerte en 2005, e incluye su nombre en el Salón de la fama de la industria cómic. Los premios Eisner fueron creados en respuesta a la interrupción de los Premios Jack Kirby después de 1987.

Cada categoría es propuesta por un panel de cinco miembros, votada por profesionales del cómic y presentada en la Convención Internacional del Cómic en San Diego, California. Jackie Estrada ha sido la administradora del premio desde 1990.³

Repasando el listado de personas incluidas en el Salón de la fama de los Premios Eisner, de lo cual hay información desde el año 1987 hasta el año 2009, se puede apreciar que Ramona Fradón es la única mujer que tiene el honor de estar entre los afortunados. Para profundizar un poco más en su vida, es estadounidense, conocida por su trabajo ilustrando Aquaman y Brenda Starr , y por co-crear el superhéroe Metamorpho. Su carrera comenzó en 1950, por aquella época no era habitual que las mujeres ilustraran cómics⁴.

³ 2010 Eisner Nominations Encompass Wide Range of Works. Cómic-con. Dirección electrónica: https://secure.comic-con.org/cci/cci_eisners_main.shtml (18/04/2011)

⁴ La rigidez social de la década de 1950 y principios de los 60 produjo una respuesta de movimientos sociales que trataban de mejorar la situación de los afroamericanos, los pobres, las mujeres y los gays. En esta fecha comienza la Segunda Ola del Feminismo en Estados Unidos.

2. APARICIÓN DEL COMIC EN DISTINTAS ZONAS GEOGRÁFICAS

Al hablar de los antecesores de la historieta, es inevitable nombrar a los antiguos egipcios, que representaban muchos de sus mitos en dibujos y jeroglíficos que realizaban sobre hojas de papiro, y también hacían murales en forma de tira, que incluían imagen y texto. Otros ejemplos son el tapiz de Bayeux, las bandas que rodean las columnas romanas conmemorativas (como la Trajana o la de Marco Aurelio), las cristalerías, los retablos medievales (con los que, mediante imágenes, se explicaban al pueblo historias, crímenes y sucesos en general), los dibujos de las civilizaciones precolombinas (como los códices, pintados por los mayas y los aztecas) e incluso las primitivas pinturas rupestres. A estos ejemplos citados se pueden agregar algunas obras pictóricas de Hieronimus Bosch, Brueghel o Goya, las cuales adquieren un carácter narrativo. Pero quizás los antecedentes más cercanos a la historieta sean las Aucas y Aleluyas, destinadas fundamentalmente a satisfacer las necesidades de instrucción de niños y adolescentes. Estas publicaciones, que comenzaron a editarse en Francia a partir de 1820, se caracterizaban por narrar pequeños cuentos y aventuras mediante ilustraciones, aunque, a diferencia de la historieta, los textos no se integraban orgánicamente dentro de los dibujos, sino que se adicionaban a modo de explicación complementaria al pie de los grabados.

Sin embargo, la historia del cómic se relaciona más correctamente con la de la imprenta y la caricatura. La historieta (que nace casi al mismo tiempo que el cine) pronto desarrollará su particular lenguaje icónico, y las primitivas viñetas, todas del mismo tamaño y con los textos al pie o tímidamente incluidos en el dibujo, serán sustituidas por viñetas de diferentes tamaños y situación y, sobre todo, evolucionarán rápidamente los modos y alcances de los textos. Estos se incluirán, casi desde el principio, en globos o bocadillos; su particular forma, así como el tamaño y dibujo de las letras, constituyen, por sí solos, todo un modo de expresión independiente. El uso de onomatopeyas, escritas con grandes letras, ciertos símbolos ya universalmente aceptados (como una sierra cortando un tronco para indicar sueño o una bombilla que se enciende para explicar que el personaje ha tenido una idea) tienen un alcance comunicativo que difícilmente puede lograr otro medio de expresión. Inicialmente estas historietas tenían carácter cómico, de ahí el nombre: cómic-strip (tira cómica).

2.1. El cómic estadounidense

Se considera que Norteamérica es la cuna del cómic, pues allí se inició su publicación en forma masiva en los periódicos, y también se empezaron a publicar los "comics books" (revistas de comics). El origen de la historieta en los Estados Unidos está estrechamente ligado al desarrollo del periodismo moderno. Uno de los factores de su aparición, fue la lucha de poderes de Hearst y Pulitzer, dos magnates de la prensa norteamericana, en la puja por la conquista de nuevos lectores de los diarios de información. Hearst organiza su propio equipo de dibujantes y se trae del "World" a Richard F. Outcault, quien es considerado el pionero de la literatura dibujada. La primera página de historietas del *World* apareció el 9 de abril de 1893, se hicieron los primeros experimentos con el color, y Outcault crea a "Yellow Kid" (el Pibe Amarillo), personaje que refleja la vida de los bajos fondos y se convierte en la principal atracción del diario. En 1897 produce, para el "New York Herald", un nuevo personaje, "Buster Brown"; este pertenece a la clase alta.

El dibujo de Rudolph Dirks "Katzenjammer Kids", conocido como "El capitán y los pilluelos", es considerado la primera historieta verdadera. Apareció el 12 de diciembre de 1897, y tuvo una gran aceptación del público, Dirk introdujo el uso del óvalo que encierra el diálogo, dándole más dinamismo al dibujo. En el año 1900 Fred Opper sistematizó la utilización de globos para los parlamentos en su tira "Happy Hooligan". Por su parte, Winsor Mc Cay, quien trabajaría para el "Evening telegram", sería un verdadero innovador de la historieta, por su audacia en el encuadre, la utilización de diferentes planos, la belleza de los dibujos y argumentos en sus obras, sobre todo con "Little Nemo" (año 1905), su obra más famosa.⁵

En sus inicios las tiras cómicas aparecían los domingos, hasta que, en 1904, en el diario *American*, Clare Briggs, dibujó una tira diaria, cuyo protagonista era "A. Piker Clerk", aficionado a las carreras de caballos; ésta sería la pionera de las tiras diarias en blanco y negro. Luego llegaría "The Kin-der-Kids" (1906), de Lyonel Feininger.

Un ejemplo de permanencia es "Mutt y Jeff", de Bud Fisher, que aparecería en 1907 en el "Chronicle", de San Francisco. Este cómic es considerado la primera tira diaria publicada en forma regular. Tuvo gran éxito y popularidad, tanto es así que estos

⁵ Dirks, Rudolph: *The Katzenjammer Kids*. (1908), Dover Publications, Nueva York 1974

personajes fueron comercializados en libros, juguetes, dibujos animados, etc. Al morir Fisher, Al Smith, otro dibujante, continuó la serie hasta 1982. Por otra parte, George Herriman crearía una serie de historietas, pero la que le daría fama sería "Krazy Kat", la cual comenzó en 1910 en el *Evening Journal*, de New York. Su formato era informal, una amalgama lírica y surrealista, con comedia, poesía y juegos de palabras. Esta historieta se publicó sin interrupciones hasta 1944.

En 1912 llegaría la tira "Pooly and Her Pals", de Cliff Sterret; en 1913 "Bringing Up Father", de George McManus, y, en 1917, "The Gumps", de Sidney Smith. Las series de aventuras llegarían por el año 1924, con tiras como "Wash Tubbs", de Roy Crane (donde aparecería, en 1929, el popular personaje "Captain Easy"), seguidas por "Buck Rogers", en 1928, de Nowlan y Calkins, y por "Tarzán", en 1929, de Hal Foster (basado en la creación de Burroughs). Por otra parte, en 1929, como un personaje secundario de la tira "Thimble Thater", llegaría "Popeye el marino", creado por Elzie Segar, y en 1930 "Blondie", de Chic Young. Otra creación sería "Brick Bradford", en 1933, de Ritt y Gray.

En la década de 1930, apareció en los Estados Unidos el "comic-book", una publicación periódica de pequeño formato que incluía una o varias historietas completas protagonizadas por personajes fijos. El "comic-book" permitió a las tiras independizarse del soporte brindado por los periódicos y abrirse a un mercado de consumidores más específico. La línea de los "comic-books" se inicia en 1934 con "Famous Funnies". Y justamente desde 1934 Alex Raymond desarrollaría dos exitosas tiras: "Jungle Jim" y "Flash Gordon". También de 1934 es la tira "Mandrake", de Falk y Davis.

Personajes que fueron famosos como dibujos animados, también tendrían su aparición en las historietas, como fue "Felix the Cat" (El gato Félix), de P. Sullivan (en 1923), "Betty Boop", de Fleisher y Counihan (en 1925), "Mickey Mouse" (el ratón Mickey), de Walt Disney (en 1930), "Donald Duck" (el pato Donald), también de Walt Disney (en 1934), y, finalmente, "Tom y Jerry", de W. Hanna y J. Barbera (en 1942). En 1933, como un personaje secundario de la tira "Fritzi Ritz", de Ernie Bushmiller, aparecería Nancy (conocida en Latinoamérica como "Periquita"), quien, a partir de 1938, sería la primera protagonista de sus propias tiras (junto a su amigo Sluggo). Podemos comprobar que hasta la fecha ningún personaje femenino ha sido la protagonista de historietas.

Poco a poco comienzan a surgir historietas de personajes comunes y corrientes que se caracterizaban por ser héroes, historietas de soldados de guerra, magos u hombres perdidos en la selva. En la época del gangsterismo era natural que el lector deseara encontrar al policía astuto y duro que resuelve todas las situaciones; así nace en 1931 "Dick Tracy", por Chester Gould. Por otra parte, en 1934 Milton Caniff crearía la serie "Terry and the Pirates". En 1935, en el "Saturday Evening Post", aparecería por primera vez "Little Lulu" (La pequeña Lulú), de "Marge", tira que empezó a publicarse como cómic independiente en 1944.

A mediados de los años 30 habían surgido pequeñas compañías como All Star Comics, Action Comics, o Detective Comics. Las historias comienzan a subir de calidad. Los escritores y dibujantes adquieren un estilo característico del comic al que ahora se le llama "americano". Surgen historias de detectives, de científicos y de personajes más atractivos, y con habilidades superiores a las humanas, siempre salvando al planeta o a su comunidad de una catástrofe mayor. En 1938 llega "Superman" de Siegel y Shuster, que inaugura la moda de los "superhéroes" disfrazados, poseedores de poderes extraordinarios y dotados de una doble personalidad. Así, aparecerían también "El Fantasma" (de Falk y Moore), "Batman" (1939, de Kane), "Flash" (1940, de Gardner y Lampert), "La Mujer Maravilla" (1941, de Marston) y "Linterna Verde" (1940, de Nodell y Finger).

En el cómic americano los superhéroes siempre se meten en grandes líos y son los únicos capaces de salvar al planeta y en ocasiones al universo, están rodeados de enemigos, locos, maníacos o con grandes complejos, pero aun así nos impresionan y envuelven en sus maravillosas historias, dibujos y aventuras sin saber qué nos depara el futuro. En 1934 se crearía la serie policial "Secret Agent X-9", escrita por Hammett y dibujada por Raymond. En el último lustro de la década de los 50 aparecieron, entre otros, "Rip Kirby", de Raymond (en 1946), "Louie", de Harry Hanan (desde 1947, en los diarios), la tira cómica "Pogo", de Walt Kelly (en 1948), y la serie "Charlie Brown", de Schulz, desde 1950, con sus personajes "Peanuts", "Lucy", y, sobre todo, "Snoopy". También aparecen las historias de terror, a cargo de la editorial "Entertainment Comics", sobre todo con la publicación de "Tales from the Crypt"

En la década de los 60 la compañía "Marvel Comics" publicaría "Los Cuatro Fantásticos" (1961, de Stan Lee y Jack Kirby), "El hombre araña" (en 1963, de Lee y

Ditko), "El increíble Hulk" (1962, de Lee y Kirby) y "X-Men" (1963, también de Lee y Kirby).

En el año 1973 aparece "Hagar the Horrible", conocido aquí como "Olaf El Vikingo", creado por Dik Browne. En 1978 aparecería "Garfield", de Jim Davis, y en 1985 "Calvin and Hobbes", de Watterson. Más cercana en el tiempo hay que mencionar a "Sin City", una serie de historietas creadas por Frank Miller en 1991, y a "HellBoy", creado en 1993 por Mike Mignola.

2.2. La historia del cómic en latinoamerica

BRASIL

El antecedente del comic brasileño fue una creación de Araujo Porto Alegre, del año 1837, denominada "A Campinha e o Cujo". Sin embargo, se considera que el padre fundador de los comics fue el italobrasileño Angelo Agostini, quien dibujó para las revistas "Vida Fluminense" y "O Mosquito", y fundó su propia publicación, la "Revista Ilustrada" (año 1876), en la que lanzó "Las aventuras de Zé Caipora" (año 1883). La revista más importante en los primeros tiempos del comic fue "O Tico-Tico", lanzada en 1905, en la que aparecen varios dibujantes brasileños, como son J. Carlos (creador del personaje "Lamparina"), Leo, Max Yantok, Theo, Lino Borges, Messias de Mello, Daniel, Cicero y Percy Deane.

La revista "O Tico-Tico" tenía diversas historias y personajes (el principal era "Chiquinho"), además de adaptaciones de clásicos de la literatura en forma de historieta. Mucho después, en la revista "O Pasquim" aparecería el famoso personaje de Henfil denominado "Graúna". Otras revistas que hay que mencionar son "Gibi", "O Suplemento Infantil", "A gazetinha", "Globo juvenil", "O Balão", etc.

La revista "O Cruzeiro", creada en 1943 por Assis Chateaubriand, tuvo a otro personaje famoso: "O Amigo da Onça", de Pericles; la tira, en forma de viñeta semanal, ocupaba una página, y continuó hasta 1961. Autores a mencionar son Carlos Zéfiro (con sus dibujos "eróticos"), Vasques (autor de "Rango", año 1968), Paiva (autor de "Radical Chic"), Millor, Jaguar, Fortuna, Chico, Laerte, Santiago, Luis Sá, etc.

Otros dos autores muy conocidos son Gonsales (autor de "Níquel Náusea"), y Ziraldo, con personajes como Saci, Moacir, Geraldinho, y, principalmente, "O Menino

Maluquinho" (año 1989). El 18 de junio de 1951, se realiza en São Paulo la primera exposición internacional del cómic, fue la primera vez que se realizó un análisis serio de la historieta como medio de comunicación de masas. En el año 1983, el Congreso dicta una ley que obliga a los periódicos a publicar un 50% de series de tiras cómicas hechas en Brasil. En los años '90 Brasil y Argentina lanzaron, en forma conjunta, y como homenaje a Nássara, un producto llamado "Encuentro latinoamericano de humor", con la participación de los mejores autores de ambos países. Las historietas, en Brasil, se denominan "quadrinhos".⁶

En Brasil, las primeras ilustraciones de orden historietístico aparecen en el último tercio del siglo XIX, destacando como precedente, según Alvaro de Moya, el relato del italiano Angelo Agostini *As aventuras de Nhõ Quim, ou Impressões de Uma Viagem à Cõrte* (1869). A Brasil también llegan los trabajos del portugués Bordallo Pinheiro y versiones de historias estadounidenses –se dice que *Chiquinho*, el personaje más famoso del cómic brasileño, es un remedo de Buster Brown, de R. F. Outcault–, en una época en la que domina la publicación infantil “O Tico-Tico” (1905), que acoge a un buen número de dibujantes, destacando entre todos ellos J. Carlos. El dominio de esta revista infantil va a ser total hasta que, en 1934, Adolfo Aizen impulsa desde el periódico “A Nação” un semanario, el “Suplemento Juvenil”, en el que participa J. Carlos y otros muchos dibujantes hasta su desaparición en 1945. Su competidor más directo vendrá de la mano de “O Globo”, empresa que sacará “O Globo juvenil” publicación que estará en la calle hasta 1950.

En esta década salen al mercado otros suplementos infantiles y juveniles y, en todos ellos, la base principal son los grandes títulos del cómic estadounidense. Estas publicaciones comparten espacio con los numerosos *comic-books* que se editan, tanto en Río de Janeiro como en São Paulo.

A partir de este momento, la nómina de autores se renueva con personalidades como el portugués Jayme Cortez Martins (*Sergio Amazonas*), el haitiano André le Blanc (*O'Guarany*, *Morena Flor*, 1949), el español Manuel Huete (*Nambi*, 1953), y los brasileños Ziraldo de Sousa (*Pererê*, años 60), Mauricio de Sousa (*Bidu*, 1960; *Horatio*,

⁶ Vergueiro, Waldomiro: *Origen, desarrollos y tendencias de las historietas brasileñas* en *Revista Latinoamericana de Estudios sobre la Historieta*, vol. 4, nº 16. Diciembre de 2004. pp. 193-214.

Mónica), José Geraldo, Edmundo Rodrigues, y Miguel Ponce de León Paiva (*Capitan Eco*, 1971).

No obstante, pese a su imbricación en las corrientes estéticas características de las décadas de los setenta y ochenta, muchos dibujantes deciden abandonar el país y refugiarse en Europa, donde el trabajo de Sergio Macedo y sus compatriotas es debidamente remunerado.

BOLIVIA

Aunque ya desde fines del siglo XIX aparecían caricaturas en las revistas, los verdaderos ejemplos a considerar surgen a partir de mediados del siglo XX. La revista más importante fue "Cascabel", aparecida en 1961, creada por Pepe Luque y Rulo Vali, con dibujos, caricaturas, y con tiras como "La Maquinita" (de Villas) y "Rayo justiciero" (de Luque). También estuvieron las revistas "Atica", "Aplausos", Leyendas (1976), Alí Babá (con los personajes "Salustiana y Toribio", de Santalla y Pozo), "Goro" (1977, donde aparecía "Ulinchito", de León), PenDx (1983), El Quirki (1985), etc. En cuanto a las historietas publicadas en los periódicos, podemos mencionar a "Goyi Chacón" (1967, de Vidal, en el diario "Presencia"), "Ollántay" (1971, de Villanueva, en el diario "El Nacional"), "Flecha Roja" (1972, de Irahola, en el suplemento "Presencia Juvenil"), "El Duende y su camarilla" (1982, de "Gaspar", en el diario "El Deber"), etc. Además de los ya nombrados, podemos mencionar como autores a Juancho, Lusbel, Castillo, Quirito, Rodball, Ticono, Yito, Belicoso, Trond, Ruilova, etc.

CHILE

Las caricaturas de los líderes políticos, además de la proliferación de revistas de actualidades, de humor e infantiles, darían nacimiento al cómic chileno a principios del siglo XX.

En 1906 debuta, en la revista "Zigzag", la primera historieta chilena: "Federico Von Pilsener" junto a su perro, de "Lustig". Otras revistas destacadas de la época serían "El Peneca", El Pibe, Don Fausto, Weekend, etc., hasta que, en 1931, nace la revista de sátira política "Topaze", dirigido por "Coke", donde colaboran, entre otros, Lugoze y "Pepo". Personajes de historieta conocidos de la época fueron: el pollo "Pilucho" (de

Christie), Cachupín (de Nato), "Don Bilz" (de Adduard) y el perro "Policoliro" (de Jorcar).

En 1949, en "Okey", debuta Condorito, un personaje creado por "Pepo". Condorito finalmente se independiza (en 1955 tuvo revista propia), y llega a ser el personaje más importante de Chile, ya que su sano humor y el contenido de sus aventuras lo han dado una gran proyección y aceptación mundial. En 1947 aparece "Pepe Antártico" (de Percy). Años después llegaría "Perejil" (de Lugoze). En 1954 Guido Vallejos crea Barrabases, revista de historietas con las aventuras de un equipo de fútbol. En 1956 aparece la revista "El Pingüino", y, en 1968 "La Chiva", revista de humor político y social donde colaboraron dibujantes como Hervi, Palomo y Pepe Huinca. Allí nace también el personaje "Artemio".

Por esos años se comienzan a destacar los personajes "Mampato y Ogú", de Themo Lobos. En 1969 Zig Zag comienza a publicar revistas de historietas chilenas: Dr. Mortis, Far West, Jinete Fantasma, Jungla y El Intocable, entre otras. En 1988 debutan revistas como Trauko, Acido, Matucana y Bandido, dirigidas al público adulto y fuertemente influenciadas por el cómic europeo. En 1998, con la edición de Rayén, hace su debut la editorial Dédalos, dedicada a publicar cómics chilenos de superhéroes, ciencia ficción y aventuras, siguiendo el modelo estadounidense.

COLOMBIA

En 1924 aparece, en el diario *Mundo*, la que se considera la primera historieta colombiana: "Mojicón", de Adolfo Samper. En 1933 hace su aparición la revista infantil "Chanchito", y, ya en la década del '40, las revistas de historietas "Merlín", "Michín" y "Pombo", pero el mayor desarrollo llegaría en los años '60.

En 1962 comienza a publicarse en el diario "El Tiempo", de Bogotá, la tira cómica más popular y representativa de Colombia: "Copetín", de Ernesto Franco. En la misma década aparecerían personajes como "Calarcá" (de Garzón, en el diario El Tiempo), "La Gaitana" (de Díaz, en El Espectador), "Ibana" (de Puerta y McCormick, en "El Pueblo", de Cali) y "Tukano" (de Peña). También comenzarían a destacarse otros autores, como ser Acero, Bernal, Cajiao, Acosta, Ramírez, Valverde y Jiménez. En esos años se crean varias revistas con historietas, como, por ejemplo "Policía en acción", "Mundo maravilloso", "Fabulandia", "Futurama", "Super Historietas", etc. Ya en 1973 llegaría la

revista infantil "Mini-Monos", con varios autores y personajes, y, en años posteriores, revistas como "Click", "W.C.", "Montecristo", "Querubín", "Tercer milenio", "El Bus", "TNT", "Acme Comics", etc.

Entre las nuevas tiras y personajes tenemos a los siguientes: "Los Invasores" (de Obregón)⁷, "Juan Paradoja" (de Darry), "Historias del boxeo" (de los hermanos Sierra), "Miss Cosas" (de Cecí), "Dina" (de Rincón), "Subsana" (de Mina), "Querubín" (de Grosso y Quir), "Magola" (de Nani), etc.

CUBA

Como una forma de enfrentarse a la invasión de los cómics desde Estados Unidos, en 1927 aparecería "El Curioso Cubano", de Porter Vilá, y, más tarde, un suplemento infantil en el diario "Hoy", con tiras como "Espartaco" (de Benítez) y "La vida de Julio Antonio Mella" (de Rodríguez). Por su parte, el periódico "Información" fue uno de los órganos que más páginas de historietas cubanas publicó; entre las tiras podemos mencionar "El Eterno Sainete Criollo" (de Robreño y Valdés Díaz), "Episodios de la Historia de Cuba" (de Fuentes), "Don Macario Criollo Viejo" (de Aguilar), "Picadillo con arroz" (de Vidal) y "Napoleón" (de Nuez).

En 1959 llegaría "Supertiñosa" (de Virgilio y Behmaras), que era una parodia sobre el personaje norteamericano "Superman", pero se considera que el que renovó el lenguaje humorístico de la historieta cubana fue "Salomón", un mutante perturbado, obra de Chago. En cuanto a las revistas, hay que destacar a "Carteles", "Bohemia" y "Avance" (con autores como Fuentes, Rodríguez y Fornés Collado), y a las clandestinas "Mella" (con la tira "Pucho", de Martínez y Behmaras) y "El Cubano Libre" (con "Julito 26" y "Juan Casquito", ambos de Chago).

El País Gráfico, por su parte, también albergó varias historietas ("Napoleón el Faraón", de Alonso; "La Pandilla", de Saviur, etc.). En 1970 aparecería, de la mano de Juan Padrón, en las páginas de "Pionero", la tira "Elpidio Valdés"; este personaje, valiente y honesto, sería uno de los más longevos de la historieta cubana, y llegaría, incluso, al cine animado. Desde 1986 comenzaría a publicar, en diversas revistas, el dibujante "Garrincha".

⁷ Vélez, Álvaro: *Obregón y sus invasores*. Publicado por la *Revista Universidad de Antioquia* (edición 286, Medellín, oct-dic, 2006).

ECUADOR

El primer personaje de un autor ecuatoriano apareció en el año 1983. El mismo sería "Panfleto", con sus aventuras en una tira cómica que se publicaría en la revista del mismo nombre, a cargo de Iván Valero Delgado. Recién en 1989 aparecería un segundo número de la revista (con diversas historietas), a la vez que surgiría la revista "Secreciones del Mojigato", una selección de historieta negra ecuatoriana. Posteriormente, en la revista de rock "Traffic", Villacís desarrollaría 2 historietas: "Dock Tirres" y "Las aventuras de la T mutante". En 1992 aparecen 3 números de "Ficciónica", a cargo de Santivañez. En 1993 Bonilla lanza el libro de comics "Privatofalia", y, en 1996 lo haría Wilo con "La línea, bestiario de una guerra". Posteriormente, en 1997 llegaría la revista "El Webo", y, en 1998, la revista "Xox".

MEXICO

En México las historietas se denominan "monitos". En 1910 el periódico "El Imparcial" publica una de las primeras historietas de este país: "Casianito el niño prodigio" (obra anónima). Posteriormente aparece "Candelo el arguendero" (de C. Islas Allende). En 1921 el director de "El Herald" llama a Salvador Pruneda, para que dibuje una historieta y llenar el espacio que han dejado los cómics norteamericanos, y se crea el personaje "Don Cantarino", que llega a ser muy popular. En 1934 aparece la revista de historietas "Paquito", y, en 1936, "Pepín", la cual alcanzó un gran tiraje. A fines de la década del '40 llegaron varias historietas que resultaron de gran éxito, como "La Familia Burrón" (que era una tira cómica familiar creada en 1948 por Gabriel Vargas), "Los Supersabios" (una historieta de calidad, con cuentos matemáticos, de Germán Butze), la bruja "Hermelinda Linda" (de Guerrero, Cabezas y Buendía), el negrito "Memín Pinguín" (1947, de Vargas Dulché), etc.

Posteriormente llegarían "Rolando el Rabioso" (de Gaspar Bolaños), "A Batacazo Limpio" (de Araiza), "Padrinos y Vampiresos" (de Bismarck Mier), Chanoc (1958, de Martín de Lucenay), Kalimán (1965 de Navarro y Vázquez), "Los Agachados" (1968, de Rius), etc. Por su parte, José G. Cruz, creador de "El santo, luchador enmascarado", mezcló la fotonovela con la historieta, con un personaje que sería uno de los héroes más populares de México.

Con el tiempo empezaron a publicarse una serie de revistas como "Pin Pon", "Macaco", "Pinocho" y "Cartones". En cuanto a los personajes, aparecerían, ya más cercanos a nuestra época, "Karmatrón y los Transformables" (1978, de González Loyo), "Don Ramirito" (1984, de Francisco Fraga), "Ultrapato" (de E. Delgado), "Cerdotado" (de Polo Jasso), entre otros.

PARAGUAY

Aunque los precursores fueron, a inicios del siglo XX, Acevedo, Sarozábal y Guevara, recién en los años sesenta llegaría la primera historieta paraguaya: "Ivo, el piloto audaz", de "Tata", en la revista "Farolito". Por su parte, la revista "Ñande" publicaría trabajos de Fiorello Botti (uno de los pioneros del humor gráfico) y de Gugliotta. Una mención especial merece Robin Wood, uno de los más reconocidos guionistas internacionales de historietas, nacido en Paraguay, pero que desarrollaría su carrera principalmente para la editorial Columba, de Argentina. Allí sería el creador (entre tantísimos personajes), de "Nippur de Lagash" (junto a Olivera). Ya en los '70, aparece la revista "Je Je Grap", dirigida por Reinaldo Martínez, la primera publicación dedicada enteramente al humor. En 1977 aparece el diario "Hoy", con las tiras "Pililito y Pankyra" de "Rovisa" y "El último Morotoko", de Vera, ambas ilustradas por "Nico"

En 1978, en el Suplemento Infantil del diario *Última Hora*, aparece la primera historieta de aventuras con un personaje extraído de la mitología guaraní: "Avaré", de Argüello. En 1981 llega la primera revista paraguaya de historietas, "Quimera", la cual, además de presentar episodios de "Avaré", expuso las tiras "Lino Meza" (de Moreno), "Purni de las Llagash" (de Colmán y Argüello), y una primera obra de ciencia ficción espacial, "Galaktos" de Goiriz. En 1984 aparece la revista "El Raudal", con personajes como "Eyulunex" (de Goiriz), el rockero "Onírico Martínez" (de Moreno) y el astronauta "El Solitario" (de Nico). En 1985 llega "Cacho Medina, periodista", de Colmán y Gatti, en el diario "Última Hora", y poco después "Jopo", de Goiriz. Por su parte, el diario Noticias publica "Crónica urbana", de Moreno. En 1998, en el diario "Última Hora" se publican las tiras humorísticas "Ña Ma'era" (de Nico), "Manzanita" (de Casartelli) y "El viajero" (de Colmán y Pertile). En 1999, en "Noticias", Melki crea otro personaje: "Buchito".

PERÚ

Aunque desde principios de la república se publicaron caricaturas políticas, la consolidación del cómic peruano fue a partir de la década del '60 del siglo pasado, como respuesta a personajes del cómic norteamericanos, por ejemplo con "Supercholo", creado (en respuesta a Superman), en 1957, en el diario "El Comercio", por Diodoros Kronos, y dibujado por Honigman. Supercholo protagonizó diversas aventuras, algunas, incluso, de ciencia ficción; siguió hasta 1966 y reaparecería en los años '80.

En respuesta al ratón Mickey llegaría "El Cuy", de Acevedo; era un roedor que tuvo su momento de mayor fama en los años '70. Otras tiras publicadas en diarios fueron "Benito Puma" (de Velarde y Marcos, en el diario "Extra"), "Selva misteriosa" (de Florez del Aguila, en 1972 en "El Comercio"), "Novac", (de Bernuy, en 1973 en "La Prensa"), "Mario Cosmo" (de 1974, en "La Crónica"), "Teodosio" (de Baldoceda, en 1974 en "La Crónica"), "Zarkhan" (de Castro, en 1978 en "Correo"), "Yungay '70" (de Monterrey, en 1978 en "Correo"), etc.

URUGUAY

Los antecedentes se remontan al año 1890, con la revista "El Negro Timoteo", donde había secuencias de viñetas (con diálogos al pie) a cargo de Orestes. En 1926 Barradas realizaría tiras mudas para la revista infantil "De oro", pero es a partir del año 1930 cuando llegarían las verdaderas historietas, a cargo de Julio Suárez, tanto con "Wing y Roncadera" como con "Peloduro, del campito a la olimpiada" y también con Fola (quien había nacido en Inglaterra), con "Don Tranquilo y Familia".

Precisamente Fola (quien, al igual que muchos otros historietistas de Uruguay trabajaría en la Argentina), se destacaría con sus personajes "Pelopincho y Cachirula", que eran dos niños-grandes, capaces de escribir libros, pintar cuadros, y de darse besos infantiles entre ellos (Pelopincho tenía un ingenio superior; Cachirula era irascible y más de una vez terminaba en la última viñeta persiguiendo a Pelopincho para romperle un palo en la cabeza).

En 1942 llegaría "Don Cristóbal, de Umpiérrez, en 1959 la tira "Ismael", de Acevedo Díaz y Rivera, y, posteriormente, "Draculita Pérez" de "Blankito", y "Pincho" de Gezzio. Otros historietistas destacados fueron Centurión, Poumé, Federici, Cortinas, Abín, etc. Como revistas vale destacar a "El dedo", "Peloduro", "Lunes", "Guambia", etc.

VENEZUELA

La publicación pionera del humor gráfico en este país fue "Fantoches", del año 1923. Posteriormente, en el año 1941, llegaría El Morrocoy Azul. Ambas dejarían una gran huella cultural.

Sin embargo, los primeros personajes se destacaron, en los años '50, en la revista humorística "El Gallo Pelón", cantera de grandes caricaturistas y humoristas. Allí aparecieron, entre otros, "Bicho Bruto" (de Muñoz), "Cabeza E'Ñame" (de Sancho), "Doroteo" (de Ludom), "Fulanita" (de Montilla), etc. Otras publicaciones fueron "La Pava Macha", "Dominguito" (con personajes como Guallestri y Comodín), "El tocador de señoras", "Cascabel", "El fósforo", "La Sápara Panda", "El infarto", etc. En 1976, Giambattista Russo crea a "Tuk y su dinosaurio", publicada luego en el antiguo "Diario de Caracas", junto a "Chopo", de Carlos Sicilia. Una historieta cómica que ha gozado de gran popularidad fue "El Náufrago", de Jorge Blanco, desde 1980.

ARGENTINA

- Desde mediados del siglo XIX hasta el año 1930

Los primeros relatos gráficos publicados en la Argentina aparecen en los periódicos de sátira política, a mediados del siglo XIX. Estos periódicos basaban su éxito en la publicación de caricaturas litográficas que, en general, eran observaciones costumbristas. En 1863 aparecería la revista "El Mosquito", considerada como la primera revista con humor político nacional. En "El Mosquito", que se publicaría hasta el año 1893, serían populares los dibujos de Henri Stein y las caricaturas de Meyer. Por otro lado, en 1884 llegaría la revista "Don Quijote", que duraría hasta el año 1905.

Los primeros antecedentes de la historieta propiamente dicha, en la Argentina, aparecen en las revistas "Caras y Caretas" (desde el año 1898) y "PBT" (desde el año 1904), donde los artículos de costumbres y política aparecen con alguna ilustración. Se inicia con las "Tiras comerciales" y los dibujos de Manuel Mayol y José María Cao, publicados en los primeros números de "Caras y Caretas", y más precisamente con "La caza del zorro" de Acquarone (en 1901, en esa misma revista). Al comienzo, los globos se alternaban con los habituales textos al pie, en general sin tener incidencia en la acción. Tanto la revista "Caras y Caretas" como "PBT" fueron creadas por Eustaquio Pellicer. En "Caras y Caretas" colaborarían, entre otros, Fray Mocho (seudónimo de

José Alvarez, quien a la postre sería director de la misma), Giménez, Zavattaro, Redondo, Villalobos, Málaga Grenet, Valdivia, Mirko, Sirio, Columba, Alonso, Huergo, Caballé, Sabat, y los ya mencionados Cao y Mayol.

Entre los primeros personajes que aparecieron en la revista *El Tony* estaba "Rulito, el gato atorrante", de Raúl Roux, del año 1929. Ese mismo año, pero en "La Novela Semanal", llegarían las tiras "La barra de Candelario", de Gutiérrez, y "Pepinito y su novia" de González Fossatt. Por estos años debutaría con sus personajes, en los periódicos, Lino Palacio, que crearía a "Ramona", en 1930, para el diario *La Opinión*. Y hablando de diarios, es importante señalar que, a pesar de que *La Nación* es el diario pionero en la Argentina en cuanto a la publicación de historietas, el más importante para el género, en sus comienzos, es el diario *Crítica*, que desde mediados de la década del '20 y a lo largo de la del '30 albergará lo mejor de la producción nacional y extranjera.

Desde comienzos de la década del '30 hasta el final de la década del '40

Durante las décadas del '30 y del '40, en la colección "Crítica cómicas", se publicaría diverso material extranjero y argentino. En el año 1931 aparecería, en el diario *Crítica*, un suplemento de historietas a todo color (denominado "Popeye"), y comenzaría a destacarse el dibujante italiano Bruno Premiani. Respecto a las primeras tiras de la década hay que mencionar "Las desventuras de Maneco", de Linage, prototipo de un personaje muy difundido en la época: el del chanta porteño, simulador y tramposo, y que popularizaría la frase "sonaste Maneco", el cual se publicó en *Caras y Caretas*. Linage crearía también la historieta "Anacleto y Papamovski" (en "Mundo Argentino"), y, poco después, la tira "La señorita Pilar delira por manejar".

En 1931 "el indio Patoruzú" tendrá su propia tira en el diario *La Razón*, y ese mismo año, en el diario "El Mundo", aparecería "Quique, el niño pirata", de Cazeneuve. En 1933 llegaría "Calixto Campolargo", de González Fossat (en "La Novela Semanal"), y "Tío Migajas y Lucerito", de M. Velaz Palacios y Bensadón (en la revista *Para Tí*). En 1934 "Cholo y Cacho", de Vidal Dávila, para "Barrilete". Desde 1935 se publicaría la tira "Tancredo", de Fantasio, primero en *La Razón* y luego en *El Mundo*. Ese mismo año Daloisio publicaría a "Kid Tortazo", "Bimbo" y "Don Juan Porteño", en la revista "Aconcagua", mientras que en el diario "Noticias Gráficas" se publicarían "Las aventuras de Carlos Norton", de Amenabar y Bernabó, que era una tira basada en un exitoso radioteatro sobre un detective de Buenos Aires. Entre otros personajes del

propio Divito estaban "Pochita Morfoni", "Fúlmine" (que era un prototipo del "yetattore"), "Fallutelli" (quien era un oficinista odiado por todos), "El Abuelo" (que era un viejito seductor), y, por supuesto, "Las chicas", que eran sexys, con cuerpos esculturales (cintura de avispa, piernas larguísimas, busto interesante) y polleras muy cortas, y que pensaban y se movían como muchachas emancipadas (incluso se alimentaron de la moda y a la vez la impusieron).

Desde comienzos de la década del '50 hasta el final de la misma

En la década de los años 50 se presenta el punto más alto de la historieta argentina, ya sea por la diversidad de publicaciones, y el éxito masivo de éstas, como por las distintas vertientes, estilos y artistas que proliferaron. Incluso, comienza la exportación de historietas argentinas.

A principios de la década, el humor político aparece en diversos personajes, como son "Contreras" (de Medrano), en la relanzada revista "PBT", y sobre todo "Galerita" (de Calé) y "Mordisquito" (de Palacio), ambos en la revista "Pica Pica". En los años mismos años '50 se afianza esta edad de oro con la aparición de dos figuras fundamentales para la historieta argentina, que comenzarán a destacarse en los primeros años de la década, y que, de alguna manera, iniciarán lo que después se conoció como "cómic de autor": el guionista Héctor Oesterheld, que comienza a publicar en Editorial Abril, y el dibujante italiano recién llegado a la Argentina, Hugo Pratt. Es en 1952, en la revista Misterix, donde aparece el primer personaje importante de Oesterheld, "Bull Rocket" (izquierda), una historieta de un piloto de pruebas dibujada por Campani.

En materia de novedades, en 1956 Patoruzú (con "Andanzas de Patoruzú") y en 1957 Patoruzito (en "Correrías de Patoruzito") se "independizan" de las publicaciones que llevan sus nombres y que comparten con otras historietas, para estrenar sus propias revistas, con aventuras exclusivamente de ellos. Por su parte, el dibujante "Divito" ya es famoso no sólo por el dibujo de las curvas de sus personajes femeninos, sino también por sus revistas (Rico Tipo, El Doctor Merengue), en las que propuso una renovación del humor y la historieta cómica argentina, retomando la picaresca que no se practicaba desde hacía varias décadas. Un capítulo aparte lo conforman las insuperables "Chicas", que formaron parte del imaginario colectivo: objetos eróticos inalcanzables para los hombres e ideal de belleza femenino, no exento de envidia, para las mujeres. Y se da que, en este decisivo año 1957, comienza a colaborar, tanto en esas revistas como en la

recién salida Tía Vicenta, un autor que también revolucionará el cómic mundial, y lo cambiará para siempre: Joaquín Lavado (Quino), quien, algunos años después, dará a luz a "Mafalda".

Desde 1958 (y por 10 años) en la revista "Canal TV" se publicaría la historieta "Cholula, loca por los astros". Era una tira creada por De la Torre, guionado por Sagrera y dibujada por Toño Gallo. En la misma, el personaje principal, "Cholula", se pasaba el día persiguiendo a los famosos, para, por ejemplo, conseguir autógrafos, y era capaz de montar guardia veinticuatro horas con tal de ver en persona a su ídolo favorito.

La década de los '60

Después del apogeo de la historieta en la Argentina en las dos décadas anteriores y del "boom" de los últimos cuatro o cinco años, los '60 marcan, indudablemente, su primer síntoma de decadencia. No solamente fracasan económicamente revistas hechas "a pulmón" como las de Oesterheld ("Hora cero mensual", la última en sucumbir, cierra definitivamente sus puertas en 1963, con su N° 77 "Extra", mientras que la "Hora Cero Semanal" ya había desaparecido en 1959), sino también los verdaderos emporios económicos como los que sustentaban revistas del tipo de "Misterix" o "Rico Tipo". Entre otras cosas, esto se debe a la llegada en forma masiva a la Argentina de las revistas mexicanas (Editorial Novaro a la cabeza) a precios muy bajos y con una mejor calidad de impresión, con las que el mercado nacional no puede competir.

Otro de los factores desencadenantes de esta crisis (y esta vez a nivel mundial) es la expansión de la televisión, que en Argentina, a principios de los '60, ya estaba instalada en casi todos los hogares y era "la moda avasallante", que no dejaba tiempo para nada más y, como si fuera poco, verla era gratis. Pero a pesar de todo lo precedentemente indicado, en esta década habrá un auge de publicaciones con aventuras cómicas completas. Así, aparecerán revistas periódicas con los nombres de distintos personajes, como ser "Afanancio", de Editorial Mazzone. Esta editorial publicaría también "Capicúa", "Piantadino" y "Cariceca", mientras que Ediciones Torino haría lo propio con "Nicolita y su pandilla", "La barra de Pascualín", "Barrabás", "El mago Fun-yi-to", "Soplete", "Planetín", "Búfalo Boy", "Pepinucho y Coliflor" y "Piratón Kid".

Pero, indudablemente el hecho más sobresaliente de la década lo constituye la creación de "Mafalda". En 1963, Quino comienza a afianzarse como dibujante y publica su

primer "libro", Mundo Quino, recopilación de los chistes sin palabras que habían aparecido en las revistas en las que él colaboraba, y dibuja una "tira" con una familia tipo: una madre, un padre (en cuyos rasgos ya reconocemos a los padres de Mafalda) y un nene, con la aparición esporádica de una hermanita (Mafalda), que crea para una campaña publicitaria que le encarga la línea de artículos electrodomésticos Mansfield, y que nunca se lleva a cabo. En 1964, Quino presenta las ocho tiras que tiene dibujadas para el suplemento de humor de la revista "Leoplán", que le publica sólo tres, en las que Mafalda no aparece. Poco después el jefe de redacción de "Primera Plana" le pide a

Quino una historieta diferente. Saca del cajón sus viejas tiras y dibuja unas cuantas nuevas, donde el nene desaparece y el protagonista queda a cargo de la hermanita. Analizaré a Mafalda con más detalle más adelante.

La década de los '70

Los inicios de la década del '70 se caracterizan por un profundo "resurgimiento" del humor satírico y de la historieta, sobre todo a nivel editorial. Además, en 1971 la revista Billiken lanzaría un suplemento de historietas para niños y jóvenes llamado "El Clan de Mac Perro", donde colaboraron autores como Costantini (justamente con "Mac Perro" y también con "La Liebre Matías"), Irañeta (con "Migui" y "Orión"), Pérez D'Elías, Ávila (con "Los Bori Bor"), Fernández, Branca, Mankenn (con "Pepe Pistón"), Exiquio (con "Camilo" y "Kiko y Kike"), Coper (con "Roque" y "Arturo"), Jorge Morhain, etc.

El 25 de julio de 1973 es un día decisivo para Mafalda, ya que se despide formalmente de las tiras y no volverá "nunca más", por decisión irrevocable de su propio autor. El abandono coincide con la aparición de los primeros dibujos animados por televisión, con los que Quino no está muy conforme, pero no puede hacer nada, porque había cedido los derechos.

El éxito de la selección Argentina de fútbol motivaría que, a fines de la década, Jorge Toro creara la historieta "Gattin y el equipo", una sátira en la cual distintos animales representaban a los jugadores que participaban en el seleccionado. De todas formas, el fútbol ya había estado presente en esta década con la serie "Dick, el artillero", de José Luis Salinas y Alfredo Grassi, en el diario "La Prensa". En cuanto a las revistas, en 1979 surgió el fanzine "¡Crash!", con ensayos y estudios sobre el mundo de la historieta

y sus creadores, y también el último de los grandes títulos lanzados por la editorial Columba: "Nippur Magnum".

Década de los '80

Con el inicio de la década se produce un fenómeno que influirá decisivamente en la historieta nacional, y que se da a partir de la consolidación de la revista "Superhumor", suplemento de Humor, que aparece a mediados de 1980, con el asesoramiento creativo de Carlos Trillo, Guillermo Saccomanno y Juan Sasturain, que querían una revista con material exclusivamente argentino, a diferencia de las otras publicaciones de Récord, y que se caracteriza por la originalidad y una profunda calidad y creatividad. Juan Sasturain, en una nota de los primeros números, manifestaba la necesidad de convertir a nuestra realidad nacional en "materia aventurable", o sea que toda historieta debía desarrollarse en un ámbito que reflejara no sólo la identidad sino también la "geografía", el "ambiente" cotidiano, que los lectores reconocieran y con el que se identificaran.

En Superhumor aparecería también, desde 1981, la inigualable "Buscavidas", de Trillo y Breccia, una de las joyas del género, hoy reconocida a nivel mundial. Buscavidas era un personaje casi sin rostro, que habitaba relatos ajenos, con un dibujo de gran contraste y de sintética elementalidad descriptiva. Era un coleccionista de confidencias, un personaje dispuesto a cualquier cosa con tal de escuchar, de labios de cada protagonista, un momento, un dolor de sus vidas, listo para clasificar y archivar.

Y a pesar del tiempo transcurrido, Mafalda sigue dando que hablar en la década del '80 y aún después, en noviembre de 1987 se produce un cambio fundamental en la clásica última página de Clarín: Horacio Altuna, el dibujante del gran éxito de los '70 y los '80, deja el país porque se va a trabajar a España, y, de común acuerdo con Trillo, el guionista, da por finalizada la tira, haciendo emigrar a España también al Loco y a su novia Pampita. Los responsables de Clarín le piden a Trillo, que, de alguna manera, continúe con la historia. Contratan a Ernesto García Seijas, dibujante con un estilo muy similar al de Altuna, y el "Loco Chávez", periodista de un diario (que a las claras es el mismo Clarín), es reemplazado por otro periodista: "El Negro Blanco". A la gente no le gustó mucho el cambio, amaban al Loco y a Pampita.

Curiosamente, el gran éxito de "El Negro" se produce cuando un personaje secundario, la periodista "Flopi Bach", inspirada, según el dibujante, en la entonces modelo

publicitaria Araceli González, empieza a ocupar en el corazón de los lectores el lugar de "sex-symbol" de ficción que había dejado vacante Pampita. El éxito de Flopi Bach es tal que se convierte en la primera "mujer de papel" que posa desnuda para Play Boy, como una actriz o modelo de moda, compartiendo la tapa de la edición argentina de la revista, en su número 72, de septiembre de 1991, con la mismísima Araceli González, con la que se refleja en un espejo. La tira de "El Negro Blanco" comienza a venderse en Europa, América del Norte y Asia; se lee en castellano, inglés, italiano y sánscrito. A la vez que García Seijas es considerado por los especialistas italianos como el mejor dibujante del mundo.

A partir de la década de los '90

En 1990, con el auspicio de la Municipalidad de la Ciudad de Buenos Aires, se lleva a cabo el "Primer Salón Nacional de la Historieta y el Humor", sin demasiada trascendencia popular, pero que deja un saldo positivo. Un año después, se realiza, esta vez en el Centro Cultural Recoleta, el "Segundo Salón Nacional de la Historieta y el Humor", y a pesar de que el centro cultural no permite vender ejemplares, no publicita demasiado la exposición ni se la toma muy en serio, este salón es el punto de partida de la Muestra Permanente de la Historieta y Humor que se viene realizando hasta hoy en forma habitual en la Recoleta. En cuanto a la siempre vigente Mafalda, en los años '90, y a pesar del tiempo transcurrido desde la última tira publicada por Quino (que data de Junio de 1973), sigue haciéndose notar, sobre todo en el exterior.

Por otra parte, la "comicmanía" que ya comenzaba a insinuarse en los últimos años de los '80 hace que empiecen a abundar en la zona céntrica primero, y en los barrios más importantes, después, los "Comic Shops" (o Comiquerías), liderados por "El Club del Cómic", pionero en el rubro, en los que el público, sobre todo el más joven, se vuelca en masa. Y como consecuencia del dólar barato, a principios de la década se hace más accesible la importación de historieta extranjera, y los superhéroes norteamericanos, con sus series al día, inundan el mercado. De a poco irán desapareciendo las grandes revistas de antologías para dar lugar a los cómic-book, formato en el que se editará casi todo lo que se haga en el país.

A partir del Siglo XXI

El aumento de los costes paraliza a los pocos que se animaban a la autoedición, y por bastante tiempo no aparecen nuevas publicaciones de historieta argentina. Para peor, en el año 2001 cierra la famosa editorial "Columba", siendo la que por más tiempo publicaría historietas en el país. Por otra parte, pasa el furor de las "comiquerías", y van cerrando una a una, quedando solo unas pocas. Sin embargo, y a pesar que en Enero de 2002 aparece por última vez la Revista "Anteojito", en el siglo XXI siguen apareciendo, con el tiempo, nuevas revistas de historietas, como ser "El Historietista" (a cargo de Walter Vázquez), "El Tripero", "¡Suélteme!", "Ultra", "El Abismo", "Selvática", etc. Así, progresivamente surgen, día a día, más publicaciones independientes de historietas, siendo la mayoría autofinanciadas y distribuidas por los propios editores. Quien más se destaca como editor independiente es "La Productora", con revistas unitarias como "El Otro", "Road Comic", "Punto Muerto", "Resurrecto", "Néstor Comics", "Perfecto", "Grájal", etc. En todas estas revistas aparecen los nuevos talentos y autores de la historieta nacional, en constante renovación.

En Diciembre de 2003 se lanza la "Biblioteca Clarín de la Historieta", siendo 20 títulos publicados cada 15 días, con clásicos de la historieta nacional (Mafalda, El Loco Chávez, El Eternauta, Patoruzú, Nippur, Inodoro Pereyra, Isidoro, etc.) y extranjera (Súperman, Batman, Popeye, etc.), con la historia de los personajes y las biografías de los respectivos autores. Y a propósito de Mafalda, ella y sus amigos siguen haciéndose notar en el nuevo siglo, a pesar que la última tira data de 1973.

En Septiembre de 2006 se lanza la "Nueva Biblioteca Clarín de la Historieta", esta vez con 15 libros de aparición quincenal, siendo 8 referidos al cómic nacional (como ser Boogie, Patoruzito, Sargento Kirk, Don Fulgencio, Avivato, Sherlock Time, etc.), y 7 del cómic estadounidense (El hombre araña, Tarzán, Mickey, Donald, X-Men, etc.). Se hace notar en el año 2007 la aparición de la colección "Aventuras Dibujadas", un proyecto editorial que compila, en doce álbumes, historietas contemporáneas de autores argentinos para niños y jóvenes, como ser "Bosquenegro" (de Calvi), "Dante Elefante" (de Rovella), "Monsterville" (de Parés y Jorh), "El Cuerno Escarlata" (de Trillo y Varela), "El perro de la esquina" (de Arias), "Misión + Cota" (de Chanti), "Coco y Cilindrina" (de Montag) y "Martin Holmes" (de Trillo y Bobillo).

En Marzo de 2008 llegó a los cines "Imaginadores", de Daniela Di Fiore, una mezcla de documental y animación que recorre el universo de la historieta argentina. Del 20 al 24 de Mayo del mismo año se realizó, en Buenos Aires, el Festival Internacional de Historietas "Viñetas Sueltas", reuniendo autores sudamericanos y europeos. A partir de Marzo de 2010, por un acuerdo entre el gobierno de la Ciudad de Buenos Aires y las principales librerías, los cómics y las historietas obtienen un sector propio en las mismas, como para sumar un nuevo circuito de comercialización.

2.3. Cómic oriental: historia del manga

Caracterizado por un estilo propio y por una difusión editorial de enorme envergadura, el *manga* ha llegado a convertirse en un referente específico en el campo de la historieta. Por otro lado, sus contenidos se han diversificado en dos campos principales: el dibujo animado, llamado *anime* en Japón, y el videojuego. Esa convergencia empresarial y creativa ha propiciado un crecimiento del negocio editorial y también una línea de contenidos particular, donde es posible hallar personajes que son aprovechados tanto en la historieta como en los juegos de ordenador.

El *manga* o cómic japonés ha alcanzado una considerable notoriedad artística e industrial en todo el mundo a partir de las dos últimas décadas del siglo XX. De ahí en adelante, su notoriedad ha sido evidente en los mercados occidentales, gracias a series como *Naruto* (1999), de Masashi Kishimoto.

Pese a esta reciente expansión fuera de las fronteras japonesas, los estudiosos del *manga* le adjudican unas raíces ancestrales: los *Chojugiga*, dibujos humorísticos aparecidos entre los siglos XI-XII, con animales como protagonistas, y los *Ukiyo-e*, grabados sobre madera de los siglos XVII-XIX. Teniendo en cuenta esas raíces, suele destacarse la obra precursora de Rakuten Kitazawa (*El viaje a Tokyo de Tagosaku y Mokube*, 1902).

Desde un punto de vista sociológico, el elevado índice de lectura que se advierte en Japón también atañe al universo de la historieta. Lejos de ser considerado un producto exclusivamente infantil o juvenil, el *manga* es un fenómeno que llega a todas las capas sociales, desde el estudiante hasta el profesional. De ahí que sea patente la estratificación de audiencias a través de subgéneros específicamente diseñados para un determinado tipo de lector.

A lo largo de su historia, el cómic japonés ha sido definido con diversos nombres. Así, existió el *toba-e* (modo de ilustración satírica al estilo de Toba), el *ponchi-e* (o caricatura en la línea del *Punch Magazine*) y, por supuesto, el *manga*, un concepto acuñado en 1814 por el pintor Hokusai, y que luego se aplicó a la ilustración, el cómic y, por contigüidad de contenidos, al dibujo animado.

A finales del siglo XVIII y principios del XIX, se difundieron los *toba-e*, libros ilustrados a la manera de Toba. En 1814, Katsushika Hokusai ilustró una serie de caricaturas de carácter grotesco, los llamados *Hokusai manga*, precedente del moderno cómic nipón.

Al estilo definido por Hokusai vino a sumarse el grafismo occidental: en 1862, el inglés Charles Wirgman lanzó en Yokohama la revista satírica *The Japan Punch*, una versión de la publicación británica *Punch* (1841).

A diferencia del *Punch* japonés, la revista *Tokyo Puck*, fundada por Rakuten Kitazawa en 1905, fue la primera cabecera nipona con caricaturistas locales. Entre las principales influencias de aquella primera generación de historietistas destaca el francés George Bigot (1860–1927), un ilustrador que permaneció dieciocho años en el archipiélago editando el periódico satírico *Toba-e*. A partir de esas referencias, las editoriales japonesas comenzaron a publicar revistas infantiles, como *Shonen Club* (1914), de la compañía Kōdansha. Tan sólo una década después ya se advertía un auge de la historieta, plasmado en numerosas publicaciones y en un creciente proceso de comercialización.

En 1923, el mismo año en que el periódico *Asahi Shinbun* publicaba la historieta norteamericana *Bringing up father*, de George McManus, también llegaba hasta los lectores el cómic *Shichan no boken* (1923), de Katsuichi Kabashima, a través del cual se popularizó su protagonista: un niño que visitaba un universo mágico acompañado por una ardilla.

Ippei Okamoto, diplomado por la Escuela de Bellas Artes de Tokio, fue caricaturista del *Asahi Shinbun* desde 1912, fecha en que publicó su primera historieta, *Kuma o Tazunete*. Considerado un autor crucial en el desarrollo del *manga*, Okamoto fue responsable de series como *Tanpō Gashu* (1913), *Kanraku* (1914), *Monomiyusan*

(1916) y *Nakimushi dera noyawa* (1921). A él se debió la distribución en el archipiélago de importantes cómics norteamericanos, como *Mutt and Jeff* (1907), de Bud Fisher.

Destacado en la misma generación de historietistas, Rakuten Kitazawa fue el responsable de popularizar el término *manga*, aplicado a la ilustración, el cómic y, posteriormente, al dibujo animado. Entre las creaciones más importantes de Kitazawa destacan *Mokubê no Tokio* (1901) y *Chame to dekobo* (1905).

En consonancia con la ideología política del periodo de entreguerras, el dibujante Suiho Tagawa ideó en 1931 el cómic propagandista *Norakuro*, centrado en las aventuras de un perro que se alista en el ejército imperial. Un año después se constituyó la Nihon Mangaka Kyokai, una asociación profesional de autores de historietas que fue decisiva en la mejora del nivel artístico del medio. Entre los tebeos más difundidos de esa etapa, destaca *Boken Dankichi* (1933), de Keizo Shimada, protagonizado por un muchacho japonés que vive sus aventuras en los Mares del Sur, un territorio atestado de indígenas hostiles y piratas. Más beligerante, el cómic *Hakanosuke Hinomaru* (1935), de Kikuo Nakajima, exaltaba las esencias militaristas a través de un joven espadachín samurái. En 1936 aparecía en las páginas del diario *Asahi Shinbun* la serie *Fukuchan*, de Ryuichi Yokoyama. Las divertidas peripecias de Fukuchan, un niño travieso que vive en un barrio humilde, mantuvieron la atención de los lectores hasta 1971.

Los primeros relatos ilustrados, los *emonogatari*, derivan de la popularidad que alcanzan, en la inmediata postguerra, los espectáculos de *Kamishibai*. Como señala Hisao Kato los más recordados en el segundo lustro de los años cuarenta son *Murciélagos de oro* y *Rey Niño* (1947), convertidos de inmediato en historieta por Takeo Nagamatsu y Soji Yamakawa, respectivamente.

El periodo de posguerra definió con claridad un momento de auge del cómic nipón. En 1946 aparecía uno de sus títulos más característicos, *Sazaesan*, de Machiko Hasegawa, una tira cómica protagonizada por un ama de casa de enorme simpatía. El éxito de *Sazaesan* se prolongaría posteriormente en la televisión, un medio que demostró la convergencia estratégica entre las industrias del cómic y el dibujo animado. Ese mismo año, 1946, los niños japoneses tuvieron acceso a una de las primeras historietas de Osamu Tezuka, *Shin Takarajima*.

En 1949, cuando la posguerra dejaba al descubierto las terribles penurias de la población japonesa, salieron a la venta cómics tan optimistas como *Anmitsu Hime*, de Shōsuke Kuragane, protagonizada por una niña resuelta y divertida. El nuevo contexto político establecido por las fuerzas de ocupación estadounidenses quedó de manifiesto en tebeos como *Billy Pack* (1954), de Mitsuhiro Kawashima, cuyo protagonista era un detective, hijo de un profesor norteamericano y una mujer japonesa, acusados de espionaje por las fuerzas imperiales y fusilados durante la guerra. Inspirada en la novela *La isla del tesoro*, de Robert Louis Stevenson, *Shin Takarajima* se publicó poco después de que apareciera en las páginas de la revista *Mainichi Shōgakusei Shinbum* otra obra de Tezuka, *Machan no Nikkichō*. En ambos casos era evidente la principal influencia del dibujante: las películas de dibujos animados de Walt Disney. Revolucionando la técnica narrativa del tebeo japonés, Tezuka se aproximó al dinamismo del cine y propició una serie de convenciones que luego caracterizaron al *manga*. Por lo demás, su producción intensiva inundó de títulos el mercado. Con indudable intuición para la mercadotecnia, Tezuka fue el primer dibujante japonés que se propuso un negocio equivalente al de Disney, integrado por cómics, series de animación, largometrajes y productos derivados.

En 1950 Tezuka creó *Jungle Taitei*, protagonizada por un cachorro de león blanco, y un año después diseñó el cómic de ciencia ficción *Atomu Taishi*, conocido luego como *Tetsuwam Atom* y en el mercado internacional como *Astro Boy*. Decidido a explorar todos los géneros, Tezuka cultivó la aventura de espadachines en *Gotō Matabei* (1954) y la historieta romántica para niñas (llamada *shojo manga*) en *Ribon no Kishi* (1953). Paulatinamente, fue diversificando aún más su producción para acercarse también al público adulto. Entre sus obras más notables, destacan *Miniyon* (1957), *Wonder Three* (1965), *Dororo* (1967), *Hinotori* (1967) y *Black Jack* (1973). Cuando en 1984 la editorial Kōdansha publicó sus obras completas, la colección abarcaba un total de trescientos libros.

Junto a Tezuka, también surgieron en los años cincuenta otros artistas de interés. En 1954 Eiichi Fukui creaba la serie *Akado Suzunosuke*, editada en la revista *Shonen Gaho*. Su personaje principal era un joven guerrero que vivía una larga sucesión de aventuras caballerescas.

Por esas fechas, el *manga* era un medio ampliamente aceptado por el público: existían tiendas especializadas, servicios de préstamo (llamados *kashibon manga*) e intercambio, e incluso bibliotecas ambulantes especializadas. Desde el punto de vista industrial, el apogeo era igualmente notable: en 1955, Kōdansha mantenía una revista mensual de *manga* para niños, *Bokura*, y otra para niñas, *Nakayoshi*. A partir de su éxito, otras editoriales potenciaron el mismo formato, y en 1956 salió a la venta la primera publicación semanal de *manga*, el *Shukan Manga Times*. Poco a poco, fueron apareciendo las ediciones de cómic con esta periodicidad, como *Shonen Magazine* (1959) y *Shonen Sunday* (1959).

A imagen de los superhéroes norteamericanos, el cómic *Gekko Kamen* (1958), escrito por Yasunori Kawauchi e ilustrado por Jiro Kuwata, presentaba a un paladín de la justicia que ocultaba una doble personalidad. En esta línea, *Cyborg 009* (1964), de Shotaro Ishimori, era un cómic de ciencia ficción que reflejaba uno de los estereotipos más habituales del género en Japón: los soldados del futuro, dotados de poderes sobrehumanos.

En 1964 comenzó a editarse *Kamuiden*, de Sanpei Shirato, una historieta realista de enorme popularidad, ambientada en el siglo XVII y protagonizada por samurais y ninjas. Cuatro años después, llegaba a los lectores *Ashita no Joe* (1968), otro cómic cuyo personaje central era un héroe, si bien en este caso se trataba de un boxeador, Joe Yabuki, conmovedoramente humano. Otro personaje singular era el protagonista de *Golgo 13* (1969), un asesino a sueldo ideado por el dibujante Takao Saito.

Al margen de su comercialidad, la violencia de personajes como Golgo 13 inició una polémica social en torno al *manga*, prolongada luego en todo el mundo. En líneas generales, ese debate acerca de los posibles efectos negativos del *manga* en los lectores jóvenes se fue relativizando en Japón, un país cuyo bajísimo índice de criminalidad impide fundamentar ese tipo de acusaciones contra la historieta.

Tras la aparición de las primeras revistas semanales –para chicos y chicas–, en los años sesenta se producen las primeras películas de dibujos animados para televisión y surgen las publicaciones para adultos. Entre las obras que obtienen el favor del público destacan *Estrella de los Giants* (1966), de Ikki Kajiwara, *Lupin Tercero* (1966), de Monkey Punch, *Attack N° 1* (1968), de Chikako Urano, y los trabajos de Kazumasa Hirari y Ryoichi Ikegami.

El cómic infantil más exitoso y longevo de la historia del manga, *Doraemon*, apareció en 1970. Creado por Motoo Abiko y Hiroshi Fujimoto, reunidos bajo seudónimo Fujiko F. Fujio, *Doraemon* es el nombre de un canguro robot en cuya bolsa marsupial se ocultan todo tipo sorpresas venidas de otra dimensión. A mediados de los noventa ya se habían vendido 109 millones de copias de sus distintas historietas y, cuando acabó el siglo XX, treinta teleseries y veinte largometrajes de animación realizados hasta la fecha acreditaban la buena acogida de esta afortunada creación.

Recogiendo influencias del mundo contracultural (*underground*), el cómic *Gaki Deka* (1974), de Tatsuhiko Yamagami, giraba en torno a las surrealistas peripecias de un estudiante tan corto de inteligencia como desvergonzado. En una vertiente argumental completamente opuesta, la dibujante Rumiko Takahashi presentó *Uruseiyatsura* (1978), reflejo de los elementos temáticos que luego le darían fama: intrigas sentimentales, humor y aportes de la magia o la fantasía. Posteriormente, a mediados de la década de los noventa, producciones de Takahashi como *Ranma ½* triunfaron en el mercado internacional.

En los años setenta Go Nagai crea *Mazinger Z* (1972), uno de los personajes más famosos del *manga* y el *anime* nipón. A partir de esta década se publican los primeros trabajos de Katsuhiro Otomo (*Fire-Ball*, 1979; *Domu*, 1983; *Akira*, 1982; *Megamex*, 1993, ésta con Alejandro Jodorowsky), Reiji Matsumoto (*Acorazado Espacial Yamato*, 1974; *Expreso Galáctico 999*, 1977) y Rumiko Takahashi (*Dust Spot*, 1978; *Juliette je t'aime*, 1980; *El bosque de las sirenas*, 1982; *El Evangelio de una libra*, 1988).

Otro artista de fama, Akira Toriyama, ideó en 1980 la serie cómica *Dr. Slump*, protagonizada por una graciosa niña cibernética. Con un tono sin prejuicios y surrealista, Toriyama adaptó esta historieta al dibujo animado, y repitió poco después el mismo proceso con otra de sus obras más conocidas, *Bola de dragón*. En 1982 salía a la venta otro de los grandes éxitos del tebeo japonés, *Akira*, de Katsuhiro Otomo, editado inicialmente en las páginas de la revista *Young Magazine*.

La trama de *Akira* se desarrolla en la ciudad de Neo-Tokyo, una gigantesca metrópoli del año 2030 donde se plantea esa aventura en la que participan pandilleros juveniles, telépatas y mutantes.

En 1988, la editorial norteamericana Epic Comics comenzó la distribución de *Akira* en los Estados Unidos. Dos años después, se repetía el lanzamiento en España, Italia y Francia, coincidiendo con el estreno del largometraje de animación inspirado en el citado *manga*. La notoriedad comercial de *Akira* en Occidente, sumada a la fama de la teleserie y el cómic *Bola de Dragón*, estableció la definitiva expansión internacional del tebeo japonés, que a partir de esa fecha comenzó a traducirse en Europa y América.

Paralelamente a ese apogeo comercial en el exterior, el mercado interior continuó acogiendo novedades. En 1986 el novelista Natsuo Sekikawa y el dibujante Jirō Taniguchi se reunían para crear el cómic *Kaikei Shuten*, donde se planteaba una relectura de los tópicos de la novela negra.

En 1990 apareció *Naniwa kin'yudō*, de Yuji Aoki, un excelente *manga* acerca de los ejecutivos y agentes comerciales que habitan en la ciudad de Osaka. Por las mismas fechas, alcanzaban renombre internacional las desenfadadas historietas de ciencia ficción dibujadas por Masamune Shirow: *Dominion*, *Orion*, *Ghost in the Shell* y *Appleseed*. Asimismo, comenzaron a editarse en todo el mundo títulos como *Crying Freeman: La ley del yakuza*, de Kazuo Koike y Ryoichi Ikegami; *Xenon, el guerrero heavy metal*, de Masaomi Kanzaki; *El puño de la estrella del norte*, de Tetsuo Hara; *Mai, la chica con poderes*, de Kazuya Kudo y Ryoichi Ikegami; *Alita, ángel de combate*, de Yukio Kishiro; y *Versión 1*, de Hisashi Sakaguchi.

Esa difusión asentó el mercado exterior del *manga*, cuyo negocio fue diversificándose fuera de Japón gracias a la venta de derechos a la televisión y al cine, la edición de vídeos y el lanzamiento de juegos para ordenador y toda una gama de productos derivados.

Shueisha, Shogakukan y Kodansha son las editoriales que controlan el creciente mercado del cómic local. Sólo en Japón, la tirada mensual del conjunto de las revistas que se publican supera los 120 millones de ejemplares. En este contexto, la diversificación temática del Manga, sobre todo a partir de la década de los ochenta, guarda una íntima relación con los cambios habidos en la sociedad japonesa. Las editoriales ofrecen títulos destinados a todo tipo de paladares, formalizando una segmentación de audiencias cuidadosamente estudiada. En línea con este propósito empresarial, desde 1986 Akira Narita publica sus relatos gráficos de humor picaresco para adultos, ambientados en clubes de alterne y otros espacios de moral discutible. Por

las mismas fechas, en los quioscos y librerías se puede adquirir la serie de cómics *Mangaban Keiji Bengō Monogatari*, cuyo fin es familiarizar a los lectores con los métodos legales del sistema judicial nipón, relatando historias de divorcios, delitos, juicios y otras particularidades inspiradas en el código penal. También queda espacio en este periodo para el *manga* de carácter experimental. En 1989 sale a la venta *Z-Chan*, de Shingo Iguchi, cuyo grafismo novedoso y argumentos de humor ácido son bien aceptados por un tipo de lector exigente, ajeno a las modas más convencionales.

A finales de los años ochenta consolida su estilo Kaizuichi Hanawa, cuyos cómics, ambientados en el Medioevo nipón, contienen importantes dosis de erotismo, violencia y mal gusto, elementos que renuevan, muy provocativamente, el clásico romance de aire histórico. Ese componente erótico es bien aceptado por el público masculino que consume numerosos títulos de esta línea. Un ejemplo destacado al respecto es la serie que desde 1995 edita el dibujante Milk Morizono, con títulos tan explícitos como *Bondage Fantasy* y *Let's go to bed*.

En lo referido a las nuevas tecnologías, conviene tener en cuenta las aportaciones de Buichi Terasawa en el terreno del *manga* digital, elaborado íntegramente mediante programas de ordenador. Otra faceta de interés, el cómic femenino, también llamado *shojo-manga*, crece en importancia en fecha reciente. En 1995 había 45 títulos de cómic realizado para mujeres, destacando por su calidad los elaborados por Murasaki Yamada. Una década después, ese número ha aumentado, lo cual viene a demostrar la prosperidad de un mercado en constante crecimiento.

El universo *manga* se ha desarrollado en todos los soportes tecnológicos de que dispone el sector del ocio, desde los juegos de rol y las video-consolas hasta el coleccionismo de muñecos y maquetas. *Manga* y *anime* son, pues, marcos en los que se proyecta un enorme negocio, pero también una intensa creatividad. De hecho, en Japón se contabiliza una nómina de dibujantes profesionales que supera los 4.000, y son más de 30.000 los aficionados que desean dedicarse a la historieta como medio de vida.⁸

⁸ de Sousa, Mauricio: *Cine y Letras. El cómic en Portugal y Brasil*. Editorial Abril (monografía en Internet) Dirección electrónica: <http://www.guzmanurrero.es/index.php/Comic/CINE-Y-LETRAS-El-comic-en-Portugal-y-Brasil.html> (12/04/2011)

2.4. Superhéroes árabes

Jalila fue la única superviviente de la explosión del reactor nuclear de Dimondona, cuando tenía 16 años, al final de la guerra de los 55 años, gracias a un equipo antirradiactivo diseñado por su padre. Desde entonces tuvo que asumir la responsabilidad de criar a sus dos hermanos menores, uno drogadicto y otro involucrado en actividades terroristas. Pero la explosión le había proporcionado superpoderes: es inmune a la radiación, vuela, y posee supervista y superoído. Gracias a ello podrá proteger a los ciudadanos de City of All Faiths de las fuerzas del mal.

Este es el argumento básico de los cómic de Jalila, que es uno de los cuatro primeros superhéroes árabes, junto a Aya, la princesa de la oscuridad; Zein, el último faraón y Rakan, el guerrero solitario, expuestos a continuación.

El egipcio Ayman Kandeel fundó AK Comics en El Cairo en 2003 para crear unas historietas capaces de competir con Superman, Batman y otros héroes occidentales, con la esperanza de dominar el mercado local. *“Los personajes de los tebeos de AK representan un modelo de papel para la juventud árabe y también pretenden promover en occidente una imagen civilizada de los árabes”*.

Zein, Aya y Jalila viven en una era imaginaria, situada en algún momento después de la guerra de los 55 años, que terminó con la paz en Oriente Medio, paz que mantienen las Fuerzas Árabes Unidas. Rakan, por otra parte, vive en el pasado, en una época en que sus padres murieron durante la invasión mongol. A los cuatro les disgusta profundamente la violencia.

Aunque las directrices estipulan que no haya referencias directas a los conflictos políticos, la política se sugiere claramente en algunas historias. Por ejemplo, Jalila perdió a sus padres en la explosión del reactor nuclear de Dimondona, cuyo nombre es como el del reactor de Dimona, en Israel. Ella es también la salvadora de City of All Faiths (la Ciudad de Todas las Fés), una referencia implícita pero transparente a Jerusalén. Pero la religión es un tema tabú y nunca se verán minaretes de mezquitas o torres de iglesia.

El primer cómic aparecido en Egipto en febrero de 2004, tiró solamente 400 copias. Un año más tarde, la cifra era de 6000 y en julio había alcanzado 11.000 ejemplares. AK Comics dice que el 54% de los lectores de sus revistas, publicadas en árabe e inglés,

están entre las edades de siete y catorce años. En un país donde el salario mensual medio es inferior a cien dólares y un cómic importado puede costar alrededor tres dólares, los tebeos de AK han salido con una versión en blanco y negro que se vende por solo 15 centavos.

Pero mientras el cómic se venda en el Golfo, las culturas altamente conservadoras de Arabia Saudí y otros países han hecho necesario reducir el cuarteto dinámico... a solamente un dúo. Los exuberantes pechos de Jalila y Aya, sus trenzas sedosas y sus rostros maquillados no pasarían la censura de estos países.⁹

Como opinión personal, he de decir que me ha sorprendido gratamente el hecho de que la cultura árabe haya aceptado como superhéroe a las estas dos mujeres y que además hayan sido capaces de otorgarles superpoderes con los que, se supone, pueden superar a cualquier hombre.

THE 99, LOS SUPERHÉROES DEL ISLAM

Tras años de desencuentros, censuras y prohibiciones, parece que el Islam le ha encontrado al fin alguna utilidad a los cómics, y esa utilidad no es otra que la de vender “los valores morales del Islam y su cultura”. ¿El medio? Nada menos que el preferido por su más acérrimo enemigo en el planeta: una saga de superhéroes que representan “los 99 atributos divinos con los que está adornado Alá”. Es decir, que el mundo musulmán le paga a los Estados Unidos, en particular, y a Occidente, en general, con su misma moneda: el ideal del superhombre o supermujer indestructible que vela por los principales y más puros intereses de la comunidad.

El cómic, editado en Egipto (año 2006), lleva por título ‘The 99’, o ‘The legend of The 99’ en versión extendida, y está protagonizado por 12 personajes que van desde la infancia a la madurez, de ambos sexos, y todos con rasgos físicos propios de la región. Sus autores se desmarcan de cualquier motivación religiosa o política y afirman que no se trata más que de la adaptación a la cultura musulmana de la tradición del cómic occidental. Están convencidos de que los mensajes contenidos en las historietas no sólo son válidos y atractivos para ellos, sino también para Estados Unidos y cualquier otro país de Occidente. De hecho, el cómic se empezó a distribuir en el año 2010 en EEUU e

⁹ Superhéroes árabes. Días del futuro pasado. Año 2010. Enlace: <http://www.futuropasado.com/?p=177> (13/04/2011)

Inglaterra. La saga se inicia nada menos que en el siglo XIII, cuando Bagdad es tomada por el ejército mongol, y hace parada y fonda en España antes de continuar su periplo hacia el presente:

Lo que sí parece claro es que, por el momento, no se prevé la edición de cómics críticos y satíricos como 'El Jueves' por aquellos lares, por no hablar de caricaturas de Mahoma. Y es que no hay que confundir modernidad con libertinaje.¹⁰

2.5. Cómic europeo

ALEMANIA

He de señalar que los primitivos ejemplos en este país incluyen los grabados en madera de fines del siglo XV sobre temas religiosos, políticos y morales. Mucho después, resultó que Alemania tendría a uno de los pioneros del cómic, Wilhem Busch (15 de abril de 1832 - Mechtshausen, 9 de enero de 1908). Su estilo audaz y animado, y sus metáforas visuales, que reflejaban el movimiento y los estados psicológicos, fueron muy imitados. La más celebrada de las creaciones de Busch fue la pareja de pilluelos "Max und Moritz", esos dos "niños terribles" del humor alemán fueron creados en el año 1865.¹¹

Ya por el año 1934, la tira cómica más popular fue "Vater und Sohn" (de E. O. Plauen), que desarrollaba historias jocosas y sin palabras protagonizadas por un caballero y su travieso hijo. Es importante señalar que, en la época de Hitler, se prohibió cualquier tipo de historietas, por lo que se estancó su desarrollo.

BELGICA

Una de las tiras más famosas es "Tintín", creada por Georges Rémi (alias Hergé). El primer número de las aventuras de Tintín apareció en de enero de 1929, como "Tintín en el país de los Soviets". Los personajes principales de la tira son Tintín y su perrito Milú, el capitán Haddock, Bianca Castafiore, los detectives Hernández y Fernández, el

¹⁰ M. Meida. The 99, los superhéroes del Islam. Mangas Verdes. 2007. Enlace: <http://mangasverdes.es/2007/06/05/the-99-los-superheroes-del-islam/> (14/04/2011)

¹¹ Fuchs, Wolfgang: *Una historia de los comics en Alemania: De los artísticos orígenes a las reediciones y la coproducción internacional* (1983) en: Coma, Javier (dir.). *Historia de los Comics*, volumen IV, fascículo 46, Editorial Toutain, Barcelona.

profesor Tornasol y el mayordomo Néstor. Fue publicada también con mucho éxito en Francia.

En 1938 nace una de las más importantes publicaciones de cómic que existen: el semanario "Spirou", que dio confianza y espacio para que muchos autores desarrollaran su estilo en sus páginas, como por ejemplo Jijé, Fournier, etc. Allí se destacaron personajes como el mismo Spirou (de Rob-Vel y Davine, en 1938), Lucky Luke (de Morris, en 1947), Gastón Lagaffe (de André Franquin, en 1957), los Schtroumpfs, más conocidos como Los Pitufos (de Pierre Culliford, "Peyo", en 1958), Boule y Bill (de Jean Roba, en 1959), y varios más.

FRANCIA

El cómic denominado en francés "bande dessinée" nace también a finales del Siglo XIX. Hacia el año 1889 el francés Georges Colomb (Christopher) publica lo que se considera como la primera historieta francesa: "La Familia Fenoullaird". Luego sobresalió Amadée de Noe (Cham) con su obra "Histoire de M. Lajaunisse". Recién es en el siglo XX que las historietas propiamente dichas comienzan a publicarse en las revistas. En el año 1934 apareció la primera tira cómica diaria: "Las aventuras del profesor Nimbus", un sabio despistado, que era una creación de André Daix.

Muy influenciado el cómic francés por el de Bélgica, se publicó mucho a personajes de autores belgas, como ser Tintín, de Hergé. En 1959 aparece la revista Pilote, publicación semanal que daría a conocer a dibujantes tan diferentes como Uderzo y Goscinny (los creadores de Astérix y Obélix), Gotlib (y sus famosos Dingodossiers), Moebius (creador del sargento Blueberry, en 1963), Cabu, Charlier, etc. Vale aclarar que Moebius era uno de los tres seudónimos de Jean Giraud (también llamado Gir), el dibujante francés más prolijo, y quien impondría su estilo en la ciencia ficción. Con un punto culminante entre 1968 y 1972, durante esos cinco años, Pilote fue la mejor revista de cómic que nunca tuvo Francia. En 1972 se crea la editorial Futuropolis (desaparecida en 1994).

Futuropolis publicó cerca de 450 obras, y dio a conocer o apoyó a 200 autores, entre ellos Enki Bilal, Baudoin, Tardi, etc. Justamente, el mencionado Jacques Tardi fue el creador, en el año 1976, del personaje de Adèle Blanc Sec, una muchacha cuya profesión bien puede ser la de periodista como la de escritora.

Desde 1973 se desarrolla el Festival d'Angoulême, que es "el" festival francés del cómic, y que se ha convertido en una institución anual y en la cita europea obligada para todos los amantes de la historieta.

ITALIA

La historieta italiana (*fumetti*) nació en diciembre de 1908, en el "Corriere dei piccoli", con tiras dedicadas a los niños; los pioneros fueron Antonio Rubino (y su obra "Pippotto e Barbabucco") y Attilio Mussino (con "El negrito Bilbolbul"). Otros autores de los comienzos, que vale la pena mencionar, fueron: Gandolín, Vieni, Caramba, Yorick, Pitigrilli y Vamba. La historieta italiana de aventuras surgiría en los años treinta, y durante la segunda guerra mundial se lanzaría "Dick Fulmine" (de 1938, de Bono y Gori) y "Romano el Legionario". Posteriormente llegaría Hugo Pratt con "L'Asso di Picche" (una mezcla de Batman y el Fantasma), y, ya en 1967, con "Corto Maltesse", donde, con un dibujo sobrio, exacto y muy expresivo, narraría aventuras dentro del más refinado estilo de los años treinta. Con la aparición de "Valentina" (del año 1965) de Guido Crepax, florecería la industria del cómic erótico, especialidad donde se destacaría luego, entre otros, Milo Manara. A partir de los años setenta se desarrollaría de forma extraordinaria el cómic-social.

SUIZA

Tuvo a uno de los pioneros: Rudolphe Topffer, profesor de Ginebra. En 1837 Topffer expresó las reglas elementales de la historieta: "Se compone de una serie de dibujos autobiografiados al trazo, cada uno de estos dibujos va acompañado de una o dos líneas de texto. Los dibujos sin estos textos sólo tendrían una oscura significación, el texto sin los dibujos no significa nada"¹², sus obras se publicaban en álbumes horizontales con una tira de viñeta, en sus cómics "Les amours de M. Vieux Bois", de 1827, y "Le docteur Festus". En 1837 se publica su primera historieta en láminas. Entre los personajes famosos del cómic Suizo de los primeros tiempos estuvieron "Globi" (del año 1932, de Schiele y Lips) y "Papá Moll" (del año 1955, de Oppenheim-Jonas). ¿Un personaje actual? Podemos citar al niño "Titeuf", quien fuera creado por "Zep" en el año 1991, y que se hiciera muy popular también en los demás países francoparlantes.

¹² García, Santiago: *La novela gráfica*, Astiberri Ediciones, Bilbao. Año 2010.

INGLATERRA

Los orígenes del cómic se remontan al siglo XVIII con Francis Barlow, quien utilizó bocadillos parecidos a banderas o rúbricas en sus hojas de propaganda de "El espantoso asunto infernal de los papistas". Luego, los vicios y los disparates sociales de la época fueron satirizados en "La historia de una prostituta", de William Hogarth, la primera de sus ilustraciones morales sobre asuntos modernos, presentados en colecciones de grabados para ser leídos en secuencia como un relato. Con el tiempo se fueron perfeccionando los bocadillos con lenguaje hablado, en especial en los dibujos de James Gillray.

En 1809 llegó, realizado por T. Rowlandson, una serie de aventuras de un personaje dibujado: "El viaje del Doctor Syntax". En 1867 llegaría lo que muchos consideran como el primer personaje del cómic inglés: "Ally Sloper", creado por Charles Ross, con dibujos de Marie Duval. En 1890 fue el auge de las revistas de cómics, con el primer número de "Cómic cuts" (editado por A. Harmsworth). A partir de 1904, W. Haseldem hizo evolucionar la tira diaria de carácter político.

Sin embargo, las tiras cómicas llegaron tarde a los periódicos británicos y, al principio, estaban dirigidos a los niños, con personajes como "Teddy Tail" (1915) y "Rupert" (1920), todos con el texto impreso debajo. Luego llegó "Pop" (de Watts, en 1921), con el texto en globos. En 1932 Norman Pett crea su famosísima "Jane". En 1957 aparece, en el Daily Mirror, "Andy Capp" (de Reg Smythe). Entre 1950 y 1969, se publicó, en la revista *Eagle*, a "Dan Dare", de Frank Hampson. Más recientes son las feroces sátiras políticas de Steve Bell tituladas "If".¹³

PORTUGAL

El cómic escrito en lengua portuguesa –denominado *banda desenhada* o *história aos quadrinhos* en Portugal– se remonta al último cuarto del siglo XIX, cuando se vieron las primeras ilustraciones de Rafael Bordalo Pinheiro, un prolífico autor gráfico del que se conservan numerosos relatos largos de imágenes y dibujos satíricos. De esta época también se recuerda a autores como Celso Hermínio, Leal da Camara o Francisco

¹³ Giunta, Nestor: *Todo historietas. Mafalda y compañía* (monografía en Internet). Dirección electrónica: <http://www.todohistorietas.com.ar/principal.htm> (11/04/2011)

Valença, si bien destaca fundamentalmente Stuart de Carcalhais "Stuart", buen conocedor de los recursos creativos del tebeo.

Las numerosas publicaciones que proliferan en los años veinte permiten, la consolidación de un nutrido grupo de dibujantes y guionistas que relanzarán la historieta portuguesa hasta los cuarenta, década en la cual sobresale uno de los nombres más importantes del cómic luso, Eduardo Teixeira Coelho "ETC", que desarrolla historias de aventura y relator de hechos históricos y adaptaciones literarias (En algunos casos cuenta con la colaboración de Raul Correia).

Sus temas predilectos, próximos a la fantasía, conquistaron el favor de los lectores de una revista mítica en Portugal, *O Mosquito*. Entre las obras de Coelho figuran *Os naufragos do barco sem nome* (1946), *Sigurd o heroi* (1946), *A lei da salva* (1948) y *O suave milagre* (1950).

Tras esa etapa de auge, sobreviene una paulatina crisis. Por esa razón, desde la efímera revista "Visao" (1975) un grupo de dibujantes intenta sacar al cómic portugués de la monotonía en la que había permanecido durante muchos años.

En este colectivo destacan Victor Mesquita y Machado Da Graça (*Eternus 9, Matei-o a 24*, 1976), Pedro Morais (*Manifesto-Errare Humanun est...*, 1981) y Augusto Trigo y Jorge Magalhaes (*Excalibur*, 1981).

2.6. España

Los cómics y las revistas de historietas nacen, en España, por el año 1865, con la publicación dedicada a la sátira política llamada "Caricatura". Luego se publicaron numerosas revistas ilustradas, como ser "La gaceta de los niños", "El monitor infantil" y "Patufet" (en este caso en Catalán). Las publicaciones en la prensa madrileña se inician en 1880, sobre todo con "Madrid Cómic". Figuras importantes de los primeros tiempos fueron Apeles Mestres (con sus cuadernos de historietas) y Joaquín Xaudaró.

En 1915 aparece la primera colección de cómics que se publica como una revista de aparición regular y continuada: "Dominguín". Pero es a partir de 1917 cuando el cómic cobra más importancia, gracias a los dibujos de gran calidad de la revista infantil "TBO" (de ahí el término "tebeos" para los cómics en España); allí aparecerían, entre otros, El

profesor Franz (de Copenhague) y La familia Ulises (de Benejam). En 1921 se comenzó a publicar la revista "Pulgarcito" (relanzada en 1947); allí aparecieron personajes como los gemelos Zipi y Zape (1948, de Escobar), Las hermanas Gilda (1949, de Vázquez), El reporter Tribulete (1951, de Cifré), y los aún vigentes "superagentes secretos de la T.I.A" Mortadelo y Filemón (1958, de Francisco Ibáñez).

Posteriormente llegaron las revistas "Pinocho" (1925), "Pocholo" (1931) y "Chicos" (1938). En esta última se destacaron los dibujantes Freixas y Blasco. Otras revistas que vale la pena mencionar son "Jaimito" (1945), "DDT" (1951), y la aún vigente "Jueves" (1977). Con el tiempo se perfeccionó el formato apaisado (es decir, un cuadernillo rectangular y horizontal) con personajes como El Guerrero del Antifaz (1944, de Gago) y El Capitán Trueno (1956, de Mora y Ambrós). Otros personajes de aventura fueron El Jabato (1958, de Mora y Darnís), el Corsario de Hierro (de Ambrós), Roberto Alcázar y Pedrín (1940, de Vañó) y Diego Valor (1954, de Jarber).

En cuanto a los personajes cómicos destacados a finales de la década de los años 60, también hay que mencionar a Pepe Gotera y Otilio, Rompetechos, el botones Sacarino (todos de Ibáñez), Carpanta (de Escobar), Macaco (de "K-Hito"), Anacleto (de Vázquez), Rigoberto Picaporte (de Seg), etc. Entre los personajes más nuevos se encuentran "SuperLópez" (de Jan), Mot (de Nacho y Azpiri), Goomer (de Ricardo y Nacho), etc.

Los reiterativos consejos de los censores del régimen franquista, espollean a los editores comerciales a crear publicaciones especialmente dirigidas a las chicas y en términos oníricos de hadas y encantamientos. Estas publicaciones tienen un éxito desigual, el mismo que condiciona su supervivencia.

Para que el lector/a de este trabajo fin de máster pueda adentrarse a su gusto en el mundo de la historieta, adjunto tres **asociaciones** de importancia que giran en torno al mundo del tebeo en España. Las dos primeras son de ámbito nacional y la tercera es más específica para la Comunidad de Castilla y León.

Asociación española de amigos del cómic: la Asociación Española de Amigos del Cómic (A.E.A.C.) es una organización sin ánimo de lucro cuyo principal propósito es promocionar el noveno arte en todas sus formas y variaciones como forma de expresión

cultural. Con ese afán, en el año 2000 comenzó a hacerse cargo de los dos principales eventos del sector en Madrid, el Salón del Cómic (Expocómic) y el Salón del Manga y la Cultura Oriental (Expomanga). Durante todos estos años, ambos eventos han crecido de manera exponencial, tanto en número de asistentes como en importancia y repercusión en los medios.¹⁴

A lo largo de este tiempo, Expocómic ha recibido la visita de grandes nombres de la industria como Chris Claremont, Arthur Adams, Stan Sakai, Chris Warner, Mark Buckingham o Neal Adams, sin olvidar grandes historietistas patrios como Francisco Ibáñez, Rafael López-Espí, Alfonso Azpiri, Pura Campos, Carlos Pacheco, Pasqual Ferry, Ramón F. Bachs, Cels Piñol, Víctor Santos, JMV, Victoria Francés y un largo etcétera de artistas convertidos ya por derecho propio en leyendas de nuestra historieta.

En lo que respecta a Expomanga, la Asociación decidió que tenía que ser algo más que una simple reunión de aficionados al cómic oriental, por lo que empezó a plantear sus actividades de tal forma que también pudieran servir de instrumento de difusión de una cultura lejana en la distancia, pero cercana en el ánimo y corazón del creciente número de incondicionales con que cuenta en nuestro país. Además, es uno de los pocos eventos relacionados con el manga que también ha comenzado a invitar autores de la categoría de Maki Muranami, Motofumi Kobayashi o Sho-u Tajima.¹⁵

Incluso de una Asociación dedicada al cómic se puede hacer un análisis de género: contar el número total de autores y especificar el número de mujeres y el número de hombres con los que cuenta dicha Asociación. En el caso de La Asociación Española de Amigos del Cómic, los autores presentes confirmados en la XII Edición del Salón del Cómic internacional de Madrid, Expocómic 2009, son 66, de los cuales solo 5 son mujeres. Las privilegiadas son: Pura Campos, Olga Carmona, Meritxell "Meri" Gil, Asunción Macián Ruiz y Ana Miralles. Coincidencia o no, la diferencia en número entre hombres y mujeres es demasiado significativa.

¹⁴ Caracterizado por un estilo propio y por una difusión editorial de enorme envergadura, el *manga* ha llegado a convertirse en un referente específico en el campo de la historieta. Por otro lado, sus contenidos se han diversificado en dos campos principales: el dibujo animado, llamado *anime* en Japón, y el videojuego. Esa convergencia empresarial y creativa ha propiciado un crecimiento del negocio editorial y también una línea de contenidos particular, donde es posible hallar personajes que son aprovechados tanto en la historieta como en los juegos de ordenador. (Santiago, José Andrés: *Manga. Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*, Santiago de Compostela, Editorial DX5 Digital & Graphic. 2010)

¹⁵ Asociación española de amigos del cómic. Dirección electrónica: <http://www.expocomic.com/index.htm> (10/04/2011)

Asociación de autores de cómic España: la Asociación de Autores de Cómic de España (AACE) es una asociación sin ánimo de lucro creada en Abril de 2002. La AACE está formada por profesionales que participan en el proceso creativo de historietas: guionistas, dibujantes, ilustradores, entintadores, coloristas, rotulistas, etc. También pueden asociarse estudiantes de ilustración y cómic y simpatizantes, es decir, toda persona afín al medio que desee apoyar sus proyectos.

Su ámbito de actuación comprende todo el territorio nacional y tiene como objetivos principales la protección de los derechos de autor, la promoción cultural del cómic y el asesoramiento de índole profesional.

Desde sus inicios, la AACE ha promovido tertulias, encuentros entre autores y proyectos editoriales; ha participado en salones y jornadas de cómic; ha organizado exposiciones, talleres y charlas; ha asesorado a instituciones y colaborado con otras entidades afines en pro del reconocimiento del medio de la historieta en nuestro país y, desde 2007, tiene el honor de formar parte del jurado del Premio Nacional de Cómic concedido por el Ministerio de Cultura.¹⁶

También ha creado la revista *BOOM*, de tirada nacional (que cuenta con 2 especiales hasta la fecha); el Anuario de la Historieta desde 2005 (una publicación cultural y gratuita dirigida a profesionales y estudiosos del medio que trata de analizar el estado de nuestra industria e ilustrar cómo trabajan los distintos sectores que la forman); y la Mención de Honor AACE nacional e internacional, galardones concedidos como reconocimiento a la carrera de dos autores de cómic. Hasta la fecha han sido concedidos a Carlos Giménez y Paul Gulacy (2006), Víctor de la Fuente y Juan Giménez (2007), y a Enrique S. Abulí y Alan Moore (2008).

A través de todas estas acciones y gestiones, la AACE pretende sobre todo mejorar las condiciones de trabajo de los autores, proteger sus derechos y beneficiar, en la medida

¹⁶ Los autores de cómic Felipe Hernández Cava y Bartolomé Seguí, guionista y dibujante respectivamente, han sido galardonados con el Premio Nacional del Cómic correspondiente a 2009 por su obra *Las serpientes ciegas*. El Premio, concedido por el Ministerio de Cultura, está dotado con 20.000 euros, y tiene como objeto distinguir la mejor obra de esta especialidad publicada en cualquiera de las lenguas del Estado durante el año 2008. (Ramírez, Juan Antonio: *Prefacio. La novela gráfica y el arte adulto*", en García, Santiago, *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones, 28/07/2009)

de lo posible, al mundo del cómic en general, lo que sin duda repercutirá beneficiosamente a su futuro profesional.¹⁷

Las conclusiones en perspectiva de género sobre esta Asociación son claras si echamos un ojo a su junta directiva:

JUNTA DIRECTIVA DE LA ASOCIACIÓN DE AUTORES DE CÓMIC DE ESPAÑA (desde el 1 de enero de 2009)

Presidente :	Carlos Giménez
Vicepresidente :	Julio Martínez
Secretario :	Alvaro Muñoz
Tesorero :	Manuel Berrocal
Vocal :	Luis Fonseca
Vocal :	Anna Morgana
Vocal :	José María Varona
Vocal :	Iván Fernández
Vocal :	Guillermo Velasco

Observamos cómo, una vez más, la presencia de la mujer en los cargos altos de cualquier organismo público o privado es significativamente reducida. El fenómeno denominado “Techo de Cristal” puede dar explicación a esta situación: es una figura simbólica construida sobre una base social patriarcal por la cual la mujer se encuentra ante obstáculos “invisibles” para las leyes o los dispositivos sociales que le impide

¹⁷ Asociación de autores de cómic. Dirección electrónica: <http://www.autoresdecomic.com/about/> (16/04/2011)

avanzar al mismo ritmo o con las mismas oportunidades que el hombre. Esto genera una discriminación.¹⁸

El Planeta de los Cómics: con la denominación de Asociación el Planeta de los Cómics se constituye en Valladolid una organización de naturaleza asociativa y sin ánimo de lucro, al amparo de lo dispuesto en el artículo 22 de la Constitución Española, la Ley Orgánica 1/2002, de 22 de marzo, reguladora del Derecho de Asociación y demás disposiciones vigentes dictadas en desarrollo y aplicación de aquella, así como las disposiciones normativas concordantes. El régimen de la Asociación se determinará por lo dispuesto en sus Estatutos.

Objetivos de la Asociación: La Asociación El Planeta de los Cómics nace con el propósito de difundir y acercar al público el cómic como objeto de producción artística, en sus vertientes literaria y gráfica, y dar a conocer el proceso creativo y las posibilidades expresivas del medio en su desarrollo histórico y actual. Más allá del mero concepto de "historieta" o "tebeo", ligado a nuestra cultura popular y entendido como un banal medio de entretenimiento principalmente destinado a un público infantil y juvenil, el cómic se consolida en la actualidad como un medio de expresión artístico con sus propias y únicas características, enlazando la expresión gráfica y la literariedad como ningún otro soporte artístico puede hacerlo. Desde su nacimiento de la mano de la prensa a principios del siglo XIX hasta su consolidación actual con géneros como la novela gráfica¹⁹, cultivado por guionistas y dibujantes de reconocido prestigio e influyendo de forma capital en otras formas de expresión artística, como el cine o el diseño, el cómic ha ido cultivando una entidad propia que, sin embargo, sigue siendo muy desconocida por el gran público. En la ciudad de Valladolid la ausencia de

¹⁸ Según cifras de un estudio de la OIT ("Breaking the glass ceiling: Women in management" de Linda Wirth) presentado en mayo de 2001 se observó:

-Que las mujeres sólo desempeñan del 1 al 3 por ciento de los máximos puestos ejecutivos en las mayores empresas del mundo.

-Que sólo 8 países tienen como jefa de estado una mujer.

-Que las mujeres constituyen el 13 por ciento de los parlamentarios del mundo; y 21 países cuentan con una mujer desempeñando la vicepresidencia o segunda magistratura del Estado.

-Que, aunque las mujeres representan casi el 40 por ciento de los miembros de las organizaciones sindicales, sólo son mujeres el 1 por ciento de los dirigentes de los sindicatos.

-Que el "diferencial salarial" llega a ser de un 10 a un 30 por ciento en detrimento de las mujeres, incluso en los países que están más avanzados en términos de igualdad de género.

-Que las mujeres trabajan más que los hombres en casi todos los países y que son ellas quienes siguen realizando la mayor parte del trabajo no retribuido.

¹⁹ Se considera que Norteamérica es la cuna del cómic, pues allí se inició su publicación en forma masiva en los periódicos, y también se empezaron a publicar los "comics books" (revistas de comics). El origen de la historieta en los Estados Unidos está estrechamente ligado al desarrollo del periodismo moderno. . La primera página de historietas del "World" apareció el 9 de abril de 1893.

convenciones, salones del cómic u otras actividades relacionadas con la difusión del cómic en su vertiente artística no deja de suponer, una laguna cultural que pide ser subsanada. Históricamente, los centros de difusión de este arte en España han estado localizados en Barcelona y Madrid por concentrarse en estas ciudades la mayor parte de las editoriales dedicadas a la producción del cómic²⁰.

En los diez últimos años, sin embargo, un progresivo cambio en la concepción del cómic como medio artístico y expresivo ha conducido a una proliferación de actividades relacionadas con la difusión de este medio fuera de los núcleos tradicionales, estableciéndose nuevos salones y muestras de cómic en ciudades como La Coruña, Valencia, Granada o de forma más reciente en Ávila, a instancias de la Junta de Castilla y León. Valladolid carece de asociaciones o eventos relacionados con esta forma de expresión artística que tengan un carácter divulgador y estable, abiertos al gran público y alejados del reducido y hermético mundo del coleccionismo. La Asociación El Planeta de los Cómic pretende con su actividad dar un impulso en esta dirección contribuyendo a cubrir una parcela desierta en una ciudad que ha de ser referente en cultural para toda Castilla y León. Con este fin, la Asociación

El Planeta de los Cómic plantea los siguientes objetivos específicos:

- Promoción del cómic como medio de comunicación y de expresión artística.
- Difusión de la obra de artistas españoles.
- Difusión de noticias, presentación de eventos y novedades relacionados con el cómic por medio de una página web.
- Asesoramiento en materia de cómic a instituciones, colectivos y particulares.

A estos objetivos hay que añadir una vertiente creativa que parte de la propia asociación, con la aportación de sus propios redactores y diseñadores gráficos para la difusión de las actividades con su trabajo en carteles, anuncios, documentación de los eventos, y el desarrollo de textos de crítica y divulgación.

Para la consecución de dichos fines, la Asociación El Planeta de los Cómic buscará la colaboración de todas las entidades municipales, museos, salas de exposiciones,

²⁰ Véase: Salón del Cómic de Barcelona, Salón del Manga de Barcelona y Salón del Cómic de Madrid, Expocómic.

asociaciones o fundaciones culturales que a nivel local puedan facilitar la concesión de los espacios y recursos logísticos necesarios para el desarrollo de estos eventos y actividades.²¹

²¹Asociación El planeta de los cómics. Dirección electrónica:
http://www.elplanetadeloscomics.org/?page_id=4 (17/04/2011)

3. MEDIOS DE DIFUSIÓN DEL CÓMIC

Podemos acceder al mundo del cómic a través de varios medios: con su propia lectura, visualizándolo, adaptado al cine y televisión, e incluso adentrándonos personalmente en la trama a través de los videojuegos.

Si lo que queremos es disfrutar del cómic a través de la lectura, en la actualidad, el cómic utiliza tres medios de difusión: la prensa, la difusión web y la publicación específica mediante edición impresa. En la prensa se sigue empleando como viñeta o tira continuando una tradición centenaria en los medios impresos; su función más frecuente es la síntesis crítica con tintes cómicos de la actualidad, que además contribuye a mejorar la buena lectura del diario. El cómic en la web emerge con la popularización de internet y crece rápidamente; cualquier consulta simple sobre cómic, manga o historieta devuelve ya millones de páginas, de manera que autores e industria tendrán que plantearse esta ventana de difusión para la distribución de sus productos y la presentación de nuevas propuestas.

3.1. Edición impresa

En cuanto a la publicación específica mediante edición impresa, la actividad editorial del cómic en España se caracteriza por la ausencia de datos transparentes y específicos sobre cifras de venta de autores o títulos que permita conocer el gusto de los lectores mediante la elaboración de listas de preferencias.

El mercado del cómic se encuentra dividido en dos grandes segmentos; el que supuestamente se destina a los lectores de los tres o cuatro títulos más vendidos, posiblemente Mortadelo y Filemón, Asterix, Tintín, Naruto..., y el resto²².

La Asociación de Autores de cómics (2008) y la Federación de Gremios de Editores de España (FGEE, 2008) no suelen coincidir en sus datos, aunque en ambos se aprecia que el esfuerzo editorial se mantiene, con años de mayor énfasis en el número de títulos y otros con mayor número de ejemplares impresos. A diferencia de otras publicaciones, el

²² Los cómics y las revistas de historietas nacen, en España, por el año 1865, con la publicación dedicada a la sátira política llamada "Caricatura". En 1915 aparece la primera colección de cómics que se publica como una revista de aparición regular y continuada: "Dominguín". Pero es a partir de 1917 cuando el cómic cobra más importancia, gracias a los dibujos de gran calidad de la revista infantil "TBO" (García, Santiago: *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones. Año 2010)

cómic tiene un plazo de obsolescencia más largo, por lo que las cifras de edición y venta anuales deben tomarse con precaución.

El conjunto del sector editorial español vendió 250 millones de ejemplares y facturó 3.123 millones de euros en 2007, un 3,6% más que el año anterior; una cuarta parte de esta actividad correspondió a libros de texto no universitarios. Las ventas de cómics representaron el 2,5% del conjunto del sector. En el año de referencia se vendieron alrededor de 6 millones de ejemplares, con una facturación de 77 millones de euros, y un descenso de 7,2 puntos porcentuales respecto a los resultados de 2006 (FGEE, 2008: 55 y 60). Los productores nacionales del sector del cómic dominan las ventas en el mercado español si sólo consideramos las importaciones de cómics; en 2007 se vendieron alrededor de 35.000 ejemplares procedentes de otros países, con una facturación de 347.000 euros; no existen datos de las cantidades que en concepto de derechos de publicación pagan los productores españoles para poder editar cómics extranjeros.

Tabla 2: Evolución de indicadores de la industria del cómic en España (2005-2007)

	2005	2006	2007	Variación interanual % 2006-2007
Nº de títulos de cómics editados	1139	1220	1587	29,7
Tirada media de los títulos de cómics	12187	9849	13344	35,5
Nº de templaes de cómic editados (en millones)	13,88	12,02	21,11	75,6
Facturación (en millones de Euros)	98,78	83,03	77,05	-7,2

Fuente: *Comercio Interior del Libro en España 2007*. Federación de Gremios de Editores de España, pp. 32-55.

En 2007 el precio medio por ejemplar de cómic fue 12,5 euros, muy cerca del precio medio de los libros en España, 12,45 euros; el dato no desglosa si se refiere al precio de cuadernos, revistas o álbumes en su conjunto, formatos habituales del cómic (Fernández Paz, 2003), pero en todo caso debe considerarse como un precio significativo si comparamos el tiempo de consumo de un cómic con el de una novela, cuyo precio medio es 9,1 euros.

En cuanto a los usuarios, la encuesta de *Conecta Research & Consulting* para la Federación de Gremios de Editores de España, sobre la lectura y la compra de libros de los españoles durante 2007 utilizó una muestra compuesta por 16.000 entrevistados para representar a la población de catorce años o más; sus resultados nos indican cómo cerca de un 40% de los españoles son lectores frecuentes, es decir, leen una, dos o más veces a la semana. De este público lector, el 13,4% lee cómics; de ellos, la mitad lo hace de forma ocasional y la otra mitad al menos una vez al mes. La distribución por frecuencia de lectura, género y segmentos de edad de estos consumidores se recogen en la siguiente tabla.

Tabla 2: Lectores de cómics por género, edad y frecuencia

	% TOTAL	hombre	mujer	años					
				14-24	25-34	35-44	45-54	55-65	+ de 65
Leen cómic	13,4	15,9	10,9	21,8	16,6	14,5	13,7	9,9	4,7
Frecuencia semanal	25,8	25,6	25,7	37,4	26,9	24,7	14,9	17,3	23,4
Frecuencia mensual	25,8	28,1	22,5	28,9	28,4	24,7	23	18,9	26,7
Alguna vez al año	48,6	46,4	51,8	33,8	44,6	50,6	62,1	63,8	49,9

Fuente: *Hábitos de Lectura y compra de libros en España. Conecta Research & Consulting. Año2008, pp. 110.*

La competencia de los usuarios va más allá de su grado de alfabetización; el usuario utiliza un soporte papel en la mayoría de los casos, hasta que despegue el emergente cómic a través de la web, por lo que de momento se puede leer cómics impresos sin necesidad de otros medios tecnológicos.²³

Sobre esta tabla podemos hacer un análisis de género. Fijándonos en los datos, vemos que las oscilaciones no superan en ninguno de los casos el 6% entre ambos sexos. No son los hombres los que leen más cómics a lo largo del ciclo de vida, ya que podemos contemplar que en la fila de “alguna vez al año” son las mujeres las que superan a los hombres en el porcentaje. Además de esta, aunque la diferencia es poco significativa, hay que añadir que son las mujeres de nuevo las que leen más cómics semanalmente, exactamente solo un 0,1%. En los demás casos, es el hombre el que lee más cómics de forma habitual. Y para terminar de comentar la tabla, se observa cómo la lectura de las historietas desciende a medida que avanzamos en edad, salvo en “alguna vez al año”. La razón puede estar en la falta de tiempo para el ocio o en la pérdida del hábito.

3.2. Cine

Respecto al Cine, si bien el cómic de aventuras norteamericano parece haber merecido más atención por parte del cine de ese país, lo cierto es que abundan los casos de adaptaciones de historietas de carácter humorístico o costumbrista. Tal es el caso del largometraje *Bringing up father* (1946), de Edward F. Cline, inspirado en el clásico tebeo de George McManus, publicado en el *New York American* desde 1913. El cómic estudiantil *Archie* (1941), de Bob Montana, da lugar a films como *Archie: To Riverdale and back again* (1990), de Dick Lowry.

La terrorífica familia ideada con humor por Charles Addams en sus tiras de prensa, origina una exitosa teleserie, *La familia Addams* (1964-1966), y el largometraje *La familia Addams* (1991), de Barry Sonnenfeld. El musical *Annie* (1982), de John Huston, tiene su origen en una historieta de la época de entreguerras, *Little Orphan Annie*, de Harold Gray. El marinero que obtiene su fuerza de las espinacas, *Popeye*, inventado por

²³Prestado Rodríguez, José Manuel; Von Sprecher, Roberto; Trenta, Milena: *Cómics y videojuegos. Dos industrias culturales en conexión*. Área abierta nº 25. Canarias. Marzo 2010.

Elzie Chisler Segar en 1929, es adaptado al dibujo animado durante décadas, originando más tarde una película con actores reales, *Popeye* (1981), de Robert Altman.

En algún caso, el éxito de las adaptaciones es tal que se da lugar a una larga serie de películas, seguidas fielmente por el público estadounidense. *Blondie*, creado por Chic Young²⁴ en el verano de 1930, es un ejemplo de cómic de humor de gran acogida en las salas. A una primera película, *Blondie* (1938), de Frank R. Strayer, siguió una larga lista de la que destacan los títulos *Blondie brings up baby* (1939), *Blondie has servant trouble* (1940), *Blondie goes latin* (1941), *Blondie for victory* (1942) y *Blondie goes to college* (1942).

Algo parecido ocurre con *Daniel el travieso*, de Hank Ketcham, objeto de muchas versiones animadas y de un largometraje realizado en 1993 por Nick Castle. Carlitos y Snoopy, protagonistas del cómic *Peanuts* (1950), de Charles Schulz, llegarán en forma de musical a los escenarios de Broadway y al cine con films como *A boy named Charlie Brown* (1969), de Bill Melendez.

Otra serie de cómics muy querida por el público americano es *Li'l Abner*, de Al Capp²⁵, publicada desde 1934 hasta 1977. Esta historieta conoce dos versiones cinematográficas, una de 1940, dirigida por Albert S. Rogell, y otra musical, realizada en 1959 por Melvin Frank.

Los cómics mencionados, una vez llevados al cine, garantizan a los productores de Hollywood la audiencia de un público familiar, que ya conoce a los personajes y quiere verlos en movimiento en la pantalla. No obstante, también existen adaptaciones arriesgadas. El cómic contracultural *Fritz the cat*, de Robert Crumb, por su contenido erótico, no parece recomendar comercialmente su paso al dibujo animado, pero así ocurre en *El gato caliente* (1971), de Ralph Bakshi.

²⁴ Nacido en Chicago, Illinois, de joven comenzó a dibujar con el apoyo de su madre. Después de graduarse regresó a Chicago, donde trabajó como taquígrafo de noche mientras toma clases en el Art Institute de Chicago. En 1921, se enteró de que la empresa del periódico Asociación estaba buscando un artista para hacer una tira cómica sobre una mujer joven y atractiva. Se dirigió a Cleveland y comenzó a dibujar *El Consejo de Asuntos de Jane*. (Masotta, Oscar: *Técnica de la historieta*, Buenos Aires, 1967).

²⁵ Guionista y dibujante norteamericano, nacido en New Haven, Connecticut, el 28 de septiembre de 1909, y fallecido en noviembre de 1979. Se llamaba, en realidad, *Alfred Gerald Caplin*. El novelista John Steinbeck solicitó públicamente para Al Capp el Premio Nobel de Literatura tras que su serie **Li'l Abner** alcanzara el cénit de popularidad y repercusión mediante su introducción de los "shmoo", animalitos suministradores de todo lo necesario para la vida humana, en 1948. (García, Santiago: *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones, 2010)

Este realizador es asimismo el responsable de la película fantástica *Tygra, hielo y fuego* (1982), cuyo equipo de animación dirige Frank Frazetta, un famoso dibujante de cómics especializado en la creación de ambientes de ciencia-ficción y terror. Precisamente esos son los temas que trata otro film de animación, *Heavy Metal* (1981), de Ivan Reitman²⁶, que adapta con espectacularidad varios cómics de Richard Vance Corben, Angus Mackie y Berni Wrightson.

Este último dibujante vuelve a colaborar con Reitman diseñando algunas de las maléficas criaturas que aparecen en *Cazafantasmas* (1984). Pero Wrightson y otros dibujantes de terror recibirán un homenaje más brillante en los varios films que se inspiran en las clásicas historietas de terror de la editorial norteamericana E.C. El primero de ellos es *Tales from the crypt* (1972), de Freddie Francis, aunque el más conocido es, sin duda, *Creepshow* (1982), de George A. Romero, cuyo guión escribe el novelista Stephen King.

Berni Wrightson completa el proceso de adaptación llevando de nuevo a la historieta ese guión. Este dibujante es conocido entre los aficionados por ser, junto a Len Wein, el creador de un extraño héroe del cómic de terror, *La cosa del pantano*, que llevará al cine Wes Craven²⁷ en *Swamp Thing* (1982). *La cosa del pantano* forma parte del amplio catálogo de superhéroes o mutantes con extraños poderes que pueblan los cómics norteamericanos. Combaten el crimen como *Dick Tracy*, de Chester Gould, el personaje nacido en la historieta en 1931 y que la productora Republic convirtió en el primero de una larga saga de seriales: *Dick Tracy* (1937), de Alan James y Ray Taylor. Warren Beatty realizará su versión en *Dick Tracy* (1990).

El film de Beatty se inscribe en una moderna corriente adaptadora de superhéroes, que incluye películas como *Superman* (1978), de Richard Donner; *Batman* (1989), de Tim Burton²⁸; *The Phanton* (1996), de Simon Wincer; *The Shadow* (1994), de Russell Mulcahy, y también la superproducción televisiva *The Spirit* (1987), de Michael Schultz, inspirada en el popular personaje del dibujante Will Eisner, creador asimismo

²⁶ Ivan Reitman, como productor y director, ha creado muchas de las más exitosas y queridas comedias de cine americano y ha trabajado con la élite de Hollywood.

²⁷ Wesley Earl Craven, es guionista y director de cine estadounidense, conocido por ser el creador de numerosas películas de terror, destacando entre ellas sagas como *Scream* o *Pesadilla en Elm Street*.

²⁸ Timothy William "Tim" Burton, (Burbank, California; 25 de agosto de 1958) es director, productor, escritor y diseñador estadounidense. La mayoría de sus películas se han caracterizado por la presencia de mundos imaginarios donde suelen estar presentes elementos góticos y oscuros, cuyos protagonistas suelen ser seres inadaptados y enigmáticos. (McMahan, Alison: *Las películas de Tim Burton: animando la acción en Hollywood contemporáneo* Continuum, New York. 2005)

de un superhéroe de la Segunda Guerra Mundial, *Blackhawk* (1941), que llega al cine en 1952, gracias a los directores Spencer Gordon Bennet y Fred F. Sears.

Algo parecido ocurre con otra figura propagandística, el *Capitán América*²⁹, que tendrá su película en 1944, dirigida por Elmer Clifton y John English, y también sus teleseries en 1979 y 1992. Con una psicología semejante, la protagonista del film *Brenda Starr* (1989), de Robert Ellis Miller, está basado en la heroína pelirroja creada por Dale Messick en las páginas del *Chicago Tribune* en 1940.

A medida que el mercado de los superhéroes crece en el sector editorial norteamericano, serán más frecuentes las adaptaciones, tanto a la pequeña pantalla, con series como *El increíble Hulk* (1977) o *The Flash* (1990), como al cine, con producciones como *Vengador* (1989), de Mark Goldblatt; *La máscara* (1994), de Charles Russell; *Timecop, policía en el tiempo* (1994), de Peter Hyams; *Juez Dredd* (1995), de Danny Cannon; *El Cuervo* (1994), de Alex Proyas; *Barb Wire* (1996), de David Hogan; y *Spawn* (1997), de Mark A.Z. Dippé. En esta línea, uno de los casos más significativos es el que plantea el filme *Las tortugas ninja* (1990), de Steve Barron, cuyo éxito se prolongó con *Tortugas ninja II: El secreto de los mocos verdes* (1991), de Michael Pressman; y *Tortugas ninja III* (1993), de Stuart Gillard.

La editorial Mirage Studios³⁰, encargada de publicar la exitosa *Usagi Yojimbo*, de Stan Sakai, una serie sobre un surrealista conejo *samurai*, fue la principal promotora comercial del cómic *Las tortugas ninja*. Kevin Eastman y Peter Laird, admiradores de Frank Miller (un autor que reaparecerá en estas líneas), crearon las tortugas por pura diversión, en 1983. Fue en New Hampshire donde fundaron la compañía Mirage, impulsados por el éxito de esta serie desde el otoño de 1984, cuando salió al mercado el primer número, una parodia de *Ronin*, del citado Miller. Ni que decir tiene que la rentabilidad del tebeo fue más que satisfactoria.

²⁹ El Capitán América es un superhéroe patriótico creado por Jack Kirby y Joe Simon para Marvel Comics en 1941 y resucitado en 1964. Es uno de los héroes más importantes de esta compañía, destacando en términos de calidad las aventuras narradas por autores como Stan Lee, Jim Steranko (núm. 110, 111 y 113), Gerry Conway, Steve Englehart, John Romita, Gene Colan, Sal Buscema y Roger Stern/John Byrne (núm. 247-255), aparte del propio Kirby. En todas ellas, se ha mostrado siempre como "un fiable termómetro de la temperatura social de su país". (Díaz, Lorenzo: *Diccionario de superhéroes* para la Colección "Biblioteca del Dr. Vértigo" de Ediciones Glénat, S. L., Barcelona, 1996, pp. 22 a 23)

³⁰ Mirage Studios es una organización independiente estadounidense de cómics fundada en 1983 por Kevin Eastman y Peter Laird, con sede en Northampton, Massachusetts. (Gasca, Luis; Gubern, Román. *El discurso del cómic*, Cátedra, Madrid, 2001.)

Ante este lucrativo negocio de adaptación, las productoras invierten extraordinarias sumas de dinero en el presupuesto de filmes como *Fantastic Four* (1998), de Peter Segal, que por sus características y el éxito previo de sus personajes en el cómic de la compañía Marvel aseguran una audiencia masiva. El cómic de ciencia-ficción no es una excepción al respecto.

Lo demuestran títulos de *Flash Gordon* (1936), de Frederick Stephani, inspirado en el personaje de Alex Raymond y llevado por última vez al cine en *Flash Gordon*³¹ (1980), de Mike Hodges. La película de Stephani no sólo fue el serial más caro realizado hasta entonces, sino también uno de los de mayor calidad. Incidiendo en el entrecruzamiento de lenguajes que motiva este apartado, las aventuras de Flash Gordon (en cine y cómic) se inspiraban ligeramente en el argumento de dos novelas escritas por Philip Wylie en colaboración con el astrónomo Edwin Balmer, *When Worlds Collide* –llevada el cine en 1951 por Rudolph Mate– y *After Worlds Collide*. El primer serial dedicado a Flash Gordon costó 350.000 dólares, aproximadamente el doble de lo habitual en este tipo de producciones.

Otra obra de Raymond, alejada de la fantasía, *Jungle Jim* (1934), es convertida en serial, dos años después de su primera publicación, por Ford L. Beebe y Clifford Smith. Se estrenarán nuevas películas sobre este aventurero selvático en 1948 y 1952. El director George Lucas, un gran admirador de Raymond, baraja en 1976 llevar *Flash Gordon* al cine, poco antes de realizar *La guerra de las galaxias*, pero le resulta imposible adquirir los derechos del personaje.

Cabe introducir en este punto una digresión que ha de ejemplificar el modo en que Lucas queda fascinado por este cruce de lenguajes e influencias. El cineasta no oculta su fascinación por títulos como *¡Hágase la oscuridad!* (1950) de Fritz Leiber, novela en la que aparecen unas espadas de rayos semejantes a las espadas láser de los Jedi, o *La legión del espacio* (1947) de Jack Williamson, obra cuyos personajes se corresponden como gotas de agua a los de la epopeya galáctica.

³¹ Flash Gordon es una historieta de ciencia ficción creada por el dibujante Alex Raymond el 7 de enero de 1934 para el King Features Syndicate, como página dominical (*sunday strip*), y continuada luego por diversos guionistas y dibujantes, entre los que también destaca Dan Barry. Surgida para competir con las aventuras de Buck Rogers, rápidamente desarrolló un éxito muy superior y más perdurable en el tiempo, gozando de adaptaciones a otros medios y constituyendo probablemente el icono más conocido de la ciencia ficción visual hasta la aparición de Star Wars. (Marín, Rafael :50 obras maestras del cómic de cf (I): *Flash Gordon de Alex Raymond*. 2004)

La película contiene asimismo homenajes a las viejas revistas de fanta-ciencia de las viejas edades del género; sirva como ejemplo la “Estrella de la Muerte”, fiel trasunto del *Gernsback Space Flyer* diseñado por el dibujante Frank Paul en 1915. Esta es, en suma, una *película de películas*, pastiche de géneros en el que el espectador reconoce retazos de Ford, Curtiz y Walsh, así como el recuerdo de teleseries como *Twilight Zone* y cómics de ciencia-ficción de los años cuarenta y cincuenta.

Fascinado por tal entrecruzamiento, Lucas comprará al dibujante Steve Garber la opción de adaptar al sarcástico pato *Howard* a la gran pantalla. La película resultante será *Howard, un nuevo héroe* (1986), de Willard Huyck. Al igual que Lucas, su amigo, el cineasta Steven Spielberg anuncia en torno al año 1987 su intención de realizar una película sobre *Tintín*, el personaje creado por el dibujante belga Hergé.

La primera película derivada de las aventuras de Tintín será un film de marionetas, de Claude Misonne. En la cima de su éxito, Hergé ofrece a Walt Disney en 1988 la posibilidad de realizar un largometraje sobre Tintín, esta vez con mayores medios, pero su oferta no es respondida.

Con este personaje existe una producción hispanofrancesa de actores reales, *El misterio de las naranjas azules* (1965), dirigida por Philippe Condroyer. Asimismo, se estrenan varios filmes de animación, caso de *Tintin et le mystère de la toison d'or* (1961) y *Tintin et le temple du soleil* (1969), y numerosos episodios televisivos animados por Raymond Leblanc en los estudios belgas Belvision, donde trabajará el animador español Cruz Delgado.³²

Tiene mejor fortuna en la gran pantalla *Asterix*, el simpático galo creado por el guionista René Goscinny y el dibujante Albert Uderzo. Este cómic francés tendrá una primera adaptación con *Asterix el gladiador* (1967), dirigida por los autores, quienes también dirigieron *Asterix y Cleopatra* (1968) y *Las doce pruebas de Asterix* (1976). Posteriormente las adaptaciones contarán con capital alemán y la presencia de animadores de otros países, como España.

³² Cruz Delgado, uno de los realizadores de animación más importantes del cine español, recibió la Medalla de Honor del Círculo de Escritores Cinematográficos. La Junta Directiva del CEC decidió otorgar esta distinción al veterano director y productor por el conjunto de su ilustre carrera (García, Santiago: *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones.2010)

De esta etapa destaca *Asterix y la sorpresa del César* (1985), de Paul y Gaeztan Brizzi. En 1998 comienza el rodaje de una versión con actores reales, dirigida por Claude Zidi e interpretada por Gérard Depardieu, Christian Clavier, Roberto Begnini y Marianne Sagebrecht. El cuidado puesto en esta producción es máximo, tras experiencias semejantes menos acertadas, como *Lucky Luke*, la teleserie realizada por Terence Hill en 1991, que se inspiraba en el tebeo del belga Morris. No obstante, la crítica desaprobará los resultados cuando se estrene en París a comienzos de 1999.

Producciones como las citadas acreditan que el cine europeo también ha invertido medios en la adaptación a la gran pantalla de sus héroes del cómic. *Barbarella*³³ (1968), de Roger Vadim, tiene su origen en la historieta de Jean Claude Forest. El cómic de aventuras *Modesty Blaise* (1963), publicado en el diario inglés *The Evening Standar* por Peter O'Donnel y Jim Holdaway, se convierte en el film *Modesty Blaise, superagente femenino* (1966), de Joseph Losey, con Monica Vitti en el papel principal.

La película *Diabolik* (1967), de Mario Bava, está basada en un cómic italiano editado desde noviembre de 1962, con guión de Angela y Luciana Giussani y dibujo de Luigi Marchesi. Por lo controvertido de su tema, se alejan de esta tendencia aventurera otros films europeos, como *El hombre deseado* (1994), de Sönke Wortman, versión del cómic humorístico de Ralf König; y *Le dé clic* (1989), de Jean-Louis Richard, inspirado en el cómic erótico del italiano Milo Manara.

Caso muy diferente es el del cine español, pues a pesar de la importancia de la historieta en nuestro país, apenas existen adaptaciones cinematográficas de ésta. Como veremos, sólo en determinados casos el solapamiento de lenguajes aquí glosado llega a cumplir sus objetivos. Apenas sí es relevante en este análisis un film como *Las aventuras de Zipi y Zape* (1982), de Enrique Guevara, inspirado en los personajes infantiles creados por José Escobar.

Más adelante profundizaré en el mundo del genio creador Francisco Ibáñez, pero para ir introduciéndonos en su creación, hay que señalar que es uno de los más conocidos

³³ *Barbarella* fue una historieta de ciencia-ficción francesa creada por Jean-Claude Forest, cuya protagonista se convirtió en una de las más destacadas heroínas y quizás la primera del género fantaerótico, que tuvo su esplendor en los 60 y 70. Gozó de una adaptación cinematográfica en 1968 y un musical en 2004. Inmersa en un mundo fantástico, sus andanzas nos llevarán, al igual que sucede en el caso de Flash Gordon sobre Mongo, de un país a otro, de un reino a otro, ayudando a "su" bueno contra "su" malo. Sus armas son las más modernas que la técnica ofrece, junto a la más antigua que el mundo conoce, la femineidad (Bartolomé, Estebán en *Barbarella: Un mito para el año 2000* de la sección "Cine y comics" para El Globo n.º 1, San Sebastián. 1973.)

humoristas gráficos que ha dado el cómic español. Suyos son tebeos tan apreciados por el gran público como *13, Rue del Percebe* (1961), *El Botones Sacarino* (1963), *Rompetechos* (1964) y *Pepe Gotera y Otilio: chapuzas a domicilio* (1966). El 20 de enero de 1958, en el número 1394 de la revista “*Pulgarcito*”, aparece la primera historieta protagonizada por Mortadelo y Filemón. Más adelante, estos personajes también ocuparán las páginas de las revistas “*Tío Vivo*”, desde el 30 de abril de 1962, y “*Gran Pulgarcito*”, desde enero de 1969. La buena acogida dispensada por los lectores convencerá a los responsables de la editorial Bruguera, propietaria de las mencionadas publicaciones, de la necesidad de una revista cuyo principal atractivo sean estas figuras creadas por Francisco Ibáñez. El primer número de “*Mortadelo*” sale a la venta el 23 de noviembre de 1970 y “*Super Mortadelo*” se edita a partir de marzo de 1972. Con parecido formato es publicada poco después la revista “*Mortadelo Especial*”, cuyos números suelen dedicarse a un tema monográfico, alrededor del cual se mueven las historietas de los autores participantes.

Rafael Vara, responsable de los Estudios Vara, fue el primer animador que acometió la difícil tarea de trasladar al cine de animación los personajes de Ibáñez. En total, filmó diecinueve cortometrajes, parte de cuyo metraje empleó más tarde para completar un largometraje, *El armario del tiempo* (1971), estrenado con éxito entre los más pequeños. Incluso llegó a publicarse un libro ilustrado con fotogramas de la película y un texto inspirado en su guión.

En 1994, tras alcanzarse un acuerdo entre Ediciones B, el propio Ibáñez y la productora BRB Internacional, salió adelante el proyecto de rodar una teleserie con Mortadelo y Filemón de protagonistas. Esta producción española de dibujos animados destacaba sobre la de Rafael Vara por unos mejores medios técnicos y un cuidado particular en los guiones, más cercano al espíritu original de los tebeos en que se basaba. Gracias a la buena distribución internacional de la historieta, la serie *Mortadelo y Filemón* logró llegar a la pequeña pantalla de varios países.

Mucho mayor relieve adquiere *El Coyote*, ejemplo señero en este sentido y que por su interés, será analizado con más detalle. El Coyote es un personaje novelesco, Don César de Echagüe, que alcanza una popularidad extraordinaria en España, dando lugar a tres películas, dos obras teatrales y numerosos cómics. Ideado por el escritor José Mallorquí, que publica su primera aventura en septiembre de 1943 usando el seudónimo Carter

Murford, el Coyote protagoniza 192 novelas, dando lugar en septiembre de 1947 a una revista de historietas que llevará su mismo nombre. Como ilustrador se elige a Francisco Batet, quien populariza aún más si cabe su imagen.

El éxito de esta figura inspira otras semejantes, guiadas por los mismos principios. Aparecen así los tebeos de *El Puma* (Ed. Marco, 1952), de Martínez y Artés; *Sebastián Vargas* (Ed. Maga, 1954), de Ortiz y Quesada; *Carlos de Alcántara* (Ed. Maga, 1955), de Ortiz; y *Don Z* (Ed. Maga, 1959), de Serchio y Amorós.

¿Hasta qué extremo el cine y el cómic ha modelado la caracterología del vaquero latino, haciendo de éste un tipo familiar para el público español? Indudablemente, las numerosas comedias rancheras protagonizadas por Pedro Infante y Jorge Negrete, estrenadas con éxito a este lado del Atlántico, tienen mucho que ver con esa familiaridad de los espectadores ibéricos con la charrería.

Que el cómic aproveche el prototipo es cosa que apenas requiere comentario; en todo caso, y esto es algo más relevante, sí conviene sumar un personaje a la familia de los charros como El Coyote. Un personaje que será fundamental para comprender su posterior evolución hacia un género aventurero que ya no abandonará: el *western*. Me estoy refiriendo a *Cisco Kid*, ese mexicano gentil y valeroso cuya vida de papel comienza en una novela corta de O'Henry, *The Caballero's way* (1907), favorecida por una sucesión de adaptaciones y secuelas cinematográficas.

A lo largo de los años Hollywood ofrecerá el papel principal a varios galanes que, sin excepción, saldrán bien librados del asunto: Warner Baxter será “Cisco” en 1929, y luego le sucederán Gilbert Roland, Duncan Renaldo y César Romero.

Como el vaquero latino es bien acogido, también aparecerá en seriales radiofónicos y tendrá su oportunidad en el cómic, dibujado por Charles A. Voight a partir de 1944, si bien será el artista argentino José Luis Salinas³⁴ quien desde 1951 mejor rentabilice sus peripecias. Ser distribuida internacionalmente por un *syndicate* norteamericano significa para esta historieta el mayor grado de difusión imaginable en la época, incorporándose

³⁴ José Luis Salinas, (Buenos Aires 11 de febrero de 1908 - ibíd. 10 de enero de 1985) fue un historietista argentino de la época dorada. José Luis Salinas se convirtió en un autor de enorme reconocimiento internacional. En 1976 recibió el premio Yellow Kid por su trayectoria, el más prestigioso del mundo, en Lucca XII. Para el teórico Oscar Masotta, es el más impresionante de los cuatro grandes dibujantes clásicos de la historieta argentina (Josep Toutain y Javier Coma: *Argentina sorprende con sus primeros clásicos*. n Superhumor. 2005)

en breve plazo al imaginario infantil de varios países europeos, aparte de convertirse en modelo de otros jinetes afines.

Ahora que hemos atendido a la génesis del charro más popular del cómic mundial, conviene resaltar que la industria española de los años cuarenta y cincuenta, desde un primero momento, va a multiplicar la presencia de este tipo de *cow-boys* latinos en sus publicaciones.

Se advierte que para los niños del momento, la hispanidad glosada por las enciclopedias escolares se desliza hasta ese Oeste de las viñetas, donde abundan los nombres españoles y no es raro encontrar tipos con sarape que proclaman sus ancestros iberoamericanos. No ha de extrañar, pues, el consenso de los dibujantes en cuanto al perfil del caballero andante mexicano, algo que en *Cisco Kid* quedaba entreverado con gestos de *latin lover* y que en sus equivalentes más próximos, como *El Charro Temerario* (Grafidea, 1953-1956), de P. Muñoz y Matías Alonso, se reducía a un pudoroso romanticismo.

Lo mucho que puedan tener de común entre sí el Coyote, Cisco Kid y el Charro Temerario, su reflejo fidedigno, será algo que resaltará el *western* latino del cómic y el cine en España. Así, sucede en la historieta *La gran hazaña de Primo Villa* (Chicos, 1943), escrita por José María Huertas Ventosa y con dibujos de Emilio Freixas.

A partir de aquí, no hay propuestas transgresoras, por más que se insista en el análisis de series de ambiente charro como *Mascarita* (Grafidea, 1949), de Alférez y Amorós; *Don Pedro Conde* (Maga, 1956), de Gago; e incluso *Poncho Libertas* (Marco, 1948), de Le Raillic y Marijac, que llega al mercado español desde Francia.

Una estampa bien diferente, la del México revolucionario que ha consagrado el cinematógrafo, se vuelve familiar para el lector español gracias a títulos como *¡Viva México!* (Nueva Frontera, 1980), del italiano Sergio Toppi, y *Un coronel llamado Jesús* (Mark 2000, 1985), de L.G. Durán y Robin Wood.

Los nuevos rasgos a destacar e incluso denunciar –violencia, corrupción, desorden, bandidaje, injusticia social– sirven un nuevo exotismo, convulso, igualmente aventurero, pero ideológicamente diverso al de aquellos relatos del ayer. Baste para advertirlo la lectura de títulos tan dramáticos como *La venganza* (Comix, 21, 1982), de Jordi Bernet y Enrique S. Abuli, o *¡Venganza!* (Cimoc, 77, 1987), de los argentinos

Trillo, Balbi y Oswal, donde, si buscamos un nuevo paralelo cinematográfico, la construcción de lo mexicano se aleja definitivamente de la comedia ranchera para adentrarse en el universo fatalista y sangriento del realizador Sam Peckinpah.³⁵

La dimensión humorística del prototipo mexicano tiene ejemplos memorables en el tebeo español. Cito el tebeo *Pingo, Tongo y Pilongo* (Marco, 1949), de Boix, y, con fecha más reciente, *Don Pancho* (Diario de Valencia, s.f.), de José Palop. También citaré al actor Mario Moreno “Cantinflas”, encarnación prototípica del “pelado”, “*el mexicano pobre, vocinglero, verbalmente explosivo, de vocabulario rico y confuso, siempre a la defensiva, con un gran complejo de inferioridad oculto bajo una máscara de fanfarronería y falsa hombría*”.

La mención del intérprete y su personaje viene al caso porque su éxito cinematográfico en España prendió asimismo en el mundo del cómic, dando lugar a publicaciones como *Cantinflas y Cateto* (Lerso, 1945), de Peris y Macián, que situaba al cómico en distintas etapas de la historia.³⁶

Nos damos cuenta que a lo largo de la historia de la comunicación los distintos medios de entretenimiento se apoyan o inspiran, obviamente, en otros que ya existían con anterioridad. La relación existente entre el cómic y el videojuego, lejos de ser parasitaria, es simbiótica, ya que se apoyan mutuamente y se complementan.

A pesar de la asimetría económica y social que se observa entre estos dos medios, las industrias del cómic y de los videojuegos mantienen unas relaciones de especial compenetración. Desde los orígenes del fenómeno videojuego, se hizo patente el potencial derivado de la fusión de estos dos medios, cuyos destinos se han cruzado en numerosas ocasiones; el territorio común se explora para multiplicar la penetración de un producto o una franquicia en diferentes medios y soportes como ocurre con la explotación simultánea o diferida de franquicias en literatura, cinematografía, cómic, o

³⁵ David Samuel Peckinpah (Fresno, California, 21 de febrero de 1925 - Inglewood, California, 28 de diciembre de 1984) fue un director y guionista de cine, televisión y teatro estadounidense. Conocido especialmente por la controversia social que se generó a raíz de la violencia en sus películas, forma parte del grupo de directores que hicieron remontar la industria hollywoodiense durante las décadas de 1960 y 1970. Entre sus importantes aportaciones al cine figura la reformulación del western clásico llevándolo a terrenos más crepusculares y violentos. La crítica ha destacado el lirismo de su cine, así como la profundidad psicológica de la que dotó a sus personajes (Aumont, Jacques. *Historia general del cine*. Cátedra, Madrid, 1995)

³⁶ de Sousa, Mauricio: *Cine y Letras. El cómic en Portugal y Brasil*. Editorial Abril. (monografía en Internet) Dirección electrónica: <http://www.guzmanurrero.es/index.php/Comic/Cine-en-el-comic-comic-en-el-cine-I.html> (08/05/2011)

parques temáticos (Jiménez Morales, 2007:5). El sincretismo derivado de la unión del cómic y los videojuegos se ha manifestado, especialmente, en el intercambio de contenidos y la fusión de sus lenguajes y ha generado un proceso de continuo crecimiento y de retroalimentación entre ambos sectores. Estos medios, a lo largo de los años, han comprobado que tienen la capacidad de reforzarse el uno al otro compartiendo audiencias y personajes, creando mundos propios en los que el lector/jugador se adentra.

Este fenómeno de interacción ha dado pie a procesos de transmediación innovadores, algunos meramente motivados por la posibilidad de comercialización de los productos híbridos resultantes de la fusión de estos dos medios y otros puramente inspirados por la creatividad de productores y usuarios a través de las redes sociales (Campos, 2008: 284).

3.3. Cómic y videojuegos

A lo largo de su historia, la interacción entre cómic y videojuegos ha seguido diferentes caminos. En un principio los personajes de las historietas se convirtieron en exitosos protagonistas de videojuegos, pero inmediatamente después el mecanismo se invirtió y el mundo del cómic empezó a interesarse por los personajes de los juegos electrónicos o también, dicho de otra manera, la industria del videojuego necesitó de la ayuda del cómic para contar lo que las pantallas de los juegos no podían desvelar. La industria de los videojuegos reconoce explícitamente la relación, como lo demuestra el que durante varios años le haya dedicado al cómic una atención específica (ADESE, 2007).

Sin la pretensión de proporcionar una clasificación exhaustiva, se pueden definir tres principales modelos de interacción entre cómics y videojuegos:

1. Videojuegos basados en cómics
2. Cómics basados en videojuegos
3. Videojuegos que integran elementos del cómic en su estética y/o en su estructura narrativa.

- Videojuegos basados en cómics

En la industria estadounidense, los casos más relevantes de personajes de cómic prestados a los videojuegos son los de Marvel (X-Men, Spiderman, Hulk, etc.) y DC Cómics (Superman, Batman, etc.). Desde la época arcade³⁷, los superhéroes de estas editoriales han animado las pantallas de juego y, a día de hoy, no parecen haber agotado todavía su capacidad de vivir nuevas aventuras.

El caso de Marvel es ejemplar; esta editorial intuyó el enorme potencial de los videojuegos desde sus inicios, incorporando diferentes medios para sus productos y realizando procesos de transmediación en los de mayor éxito, como ya había hecho con el cine y la televisión; así, la primera película *Superman* fue estrenada en 1978 y la serie de la CBS *The Incredible Hulk* también empezó a emitirse ese año. Al emerger los videojuegos, Marvel dio la posibilidad a millones de seguidores de sus publicaciones de 'meterse en el traje' de sus personajes favoritos y tomar el control de la acción. Gracias a los acuerdos con Capcom, Activision, Konami Digital Entertainment, 2K Games, y por último EA Games los usuarios han podido disfrutar de juegos inspirados en superhéroes globalmente conocidos como Spiderman, X-Men, Los Cuatro Fantásticos y otros. En los últimos años la compañía de cómic estadounidense ha sacado enorme provecho de la venta de licencia de uso y adaptación de sus personajes tanto a la industria cinematográfica, como a la industria del videojuego. Y ha corroborado la enorme capacidad de sus personajes para adaptarse a varios medios y de atraer a millones de aficionados.

Por otro lado, el intercambio de contenidos entre el cómic y el videojuego está evolucionando en otras rutinas de producción que involucran también al cine. Se multiplican los casos en los que películas basadas en personajes de cómics se convierten en fuente de inspiración para videojuegos que responden a la trama de la película dentro del esquema industrial de los 'supersistemas de entretenimiento' que utilizan todos los medios a su alcance para multiplicar ventas y aumentar beneficios (Picard, 2008: 299). En el caso de Spiderman, por ejemplo, este superhéroe protagonizó su primer videojuego a comienzos de los 80 y durante los siguientes veinte años la industria siguió lanzando innumerables juegos inspirados en las aventuras del hombre araña. Después

³⁷Arcade es el término genérico de las máquinas recreativas de videojuegos disponibles en lugares públicos de diversión, centros comerciales, restaurantes, bares, o salones recreativos especializados. Son similares a los pinballs y a las máquinas tragaperras o tragamonedas de los casinos, pero debido a que no son juegos de azar ni de apuestas –ya que se basan en la destreza del jugador– por lo general no tienen las limitaciones legales de éstas.

del estreno de la película en 2002 y tras el éxito cosechado por el largometraje, Marvel y Activision³⁸ llevaron a cabo el videojuego *Spider-Man: the movie*, comercializado para las principales consolas de aquel entonces, que reproducía secuencias adaptadas de la película y estaba doblado por los actores protagonistas del largometraje.

La sinergia entre el cómic y el videojuego no es un fenómeno que sólo pertenece a la industria cultural estadounidense, puesto que en otros países como Japón, estas vinculaciones se hacen aún más estrechas. En la cultura popular japonesa, tanto el cómic (*manga*) como las series de animación (*anime*) tienen un valor social y cultural que resulta casi incomprensible a los ojos de las demás sociedades occidentalcentristas, constituyendo dos formas expresivas que encuentran en los videojuegos un territorio donde transmediarse con normalidad (Aoyama e Izushi, 2004: 121-122); *Bleach 3*, *Naruto* o *Evangelion*, videojuegos procedentes de productos que se iniciaron como *manga* o *anime* son ejemplos de esta situación así como de la capacidad exportadora de cultura cuando en países como Holanda y Alemania *Spectrobes* encabeza listas de éxitos, un juego con raíces en el manga producido por Disney Interactive Studios (ADECE, 2008: 100).

La influencia de estos productos culturales previos han sido determinantes en el origen y desarrollo de la industria japonesa del videojuego. La estructura productiva de estos medios no se ha limitado a proporcionar contenidos a la industria del videojuego, sino también una base de conocimientos, temáticas, infraestructuras, figuras profesionales, recursos creativos y, conjuntamente, un amplísimo mercado de exportación junto a nuevos retos para la traducción y el trasvase intermedios (O'Hagan, 2007: 242). No sólo se ha logrado crear continuidad cultural entre el *manga* y los videojuegos, sino que además los productos resultantes de esa fusión han podido exportarse con extrema facilidad al mercado americano y al europeo, aprovechando que generaciones enteras han crecido viendo dibujos animados japoneses.

- Cómic basados en videojuegos

El segundo modelo de interacción entre la industria del cómic y la de los juegos electrónicos consiste en la adaptación de personajes e historias procedentes de los

³⁸ Activision es una empresa estadounidense de videojuegos. Fue el primer desarrollador y distribuidor independiente de este tipo de juegos, fundado el 1 de octubre de 1979. Sus primeros productos fueron cartuchos para la videoconsola Atari 2600, y en la actualidad es la tercer mayor distribuidora de videojuegos (Wilson, Trevor, *Game Developer*. CMP Media. 2009)

videojuegos al formato del cómic. Este tipo de ediciones tiene el principal cometido de complementar y añadir detalles a las historias narradas en los juegos. Los cómics cumplen con la función de reforzar las personalidades de los personajes, introducir nuevos protagonistas, enriquecer los mundos creados por el juego y profundizar en las historias.

Lejos de ser un fenómeno reciente, ya en los años 90 Nintendo, en colaboración con la editorial Valiant, permitió que algunos de sus personajes más famosos aparecieran en historietas impresas. Dentro de la colección *Nintendo Comic System* se publicaron tebeos de SuperMario, Zelda, Metroid y otros héroes creados por la empresa japonesa.

El ejemplo más conocido de este tipo de productos culturales procede, no por casualidad, de Japón. Se trata de los videojuegos protagonizados por los personajes de *Pokémon*, unos seres con poderes especiales que luchan entre ellos, mientras que al jugador le corresponde la labor de entrenarlos.

Editada por Nintendo por primera vez en 1996, esta serie cosechó rápidamente un gran número de seguidores, tanto en su país de origen como en EE.UU. y Europa. Los *Pokémon*, cuyo representante más conocido es Pikachu, se convirtieron pronto en un éxito global y dieron vida primero a un *manga* y seguidamente a un sinnúmero de productos de entretenimiento como series de televisión, películas de animación, etc., y de objetos promocionales.

A lo largo de los últimos años, la posibilidad de editar cómics basados en videojuegos se ha convertido en una práctica difundida. Juegos tan famosos como *Tomb Raider*, *Silent Hill*, *Resident Evil* o el más reciente *Gears of War* han dado el paso al papel impreso en forma de cómic o de novela gráfica, tanto para incrementar el disfrute de los aficionados, como para ampliar el universo mediante el desarrollo de líneas argumentales secundarias o explorar las características del núcleo del videojuego en un medio más libre y de menor coste de producción.

A comienzos de 2009 se supo que la compañía *Zombie Studios*, conocida por sus simuladores militares, está preparando un juego bélico que se llamará *Blacklight*, ambientado en un futuro próximo, cuyos protagonistas pertenecerán al recurrente equipo de militares. La empresa desarrolladora anunció su acuerdo con Fox Atomic y con Fox Filmed Entertainment, para lanzar al mercado conjuntamente videojuego,

cómic y película, todos basados en el mismo argumento. Si esta acción concluyera con éxito marcaría el principio de una nueva etapa en la fusión de distintos medios de comunicación y en la comercialización de sus productos.

- Videjuegos que integran aspectos del cómic en su estética y/o en su estructura narrativa

La tercera tipología de interacción entre cómic y videojuego reúne esos juegos que, sin basarse necesariamente en un cómic, evocan la estética y el lenguaje de este medio. Se trata de casos dispares y heterogéneos que no llegan todavía a establecer un género, pero que representan una tendencia reconocible. En este tipo de interacción es evidente como, al margen de las grandes producciones y la búsqueda de grandes beneficios, en el sector del videojuego se destina un lugar para la experimentación y la investigación de nuevas formas expresivas. En este caso, las distintas facetas del cómic son la fuente de inspiración para el equipo de producción que rinde así un tributo al mundo del cómic. Muchos son los ejemplos del resultado de la fusión del lenguaje y la estética del cómic con el videojuego; podemos referir el caso de *The Legend of Zelda: The Wind Waker*; este episodio de la saga de *Zelda*, creado por Shigeru Miyamoto para Nintendo y lanzado al mercado en 2003, fue realizado con la técnica del *cell shading*, una práctica utilizada en la animación en 3D que imita el dibujo a mano y que, por lo tanto, se asemeja a las texturas obtenidas en el cómic y en los dibujos animados; en el título particular de esta edición de *Zelda*, el uso de elementos planos y la combinación de colores adoptada recuerdan el aspecto de los cómics dirigidos a los públicos más jóvenes.

Otro ejemplo lo encontramos en el videojuego *Fear Effect*, desarrollado por Kronos Entertainment³⁹ y editado por Eidos para PlayStation en el año 2000, en el que se logra mezclar unos personajes dibujados como si se tratara de personajes de cómic con unos clásicos escenarios computerizados.

En los casos anteriores las decisiones estéticas resultan evidentes, pero en otros, las concomitancias aunque son explícitas resultan más sutiles, y entonces conviene recordar como Jiménez Varea indica que contemplar “desde el plano de la expresión, el trasvase

³⁹ Kronos Digital Entertainment fue un desarrollador de videojuegos basados en los Estados Unidos en la década de 1990. Monografía en internet. Url: <http://www.gamespot.com/ps/action/cardinalsyn/review.html> (05/07/2011)

de un medio a otro exige una reflexión sobre cuáles son los sistemas de significación en que se apoya cada uno de ellos” (Jiménez Varea, 2007: 288). Los siguientes ejemplos nos sirven para señalar estas relaciones en las que se entrecruzan diferentes códigos para hibridar medios diferentes como ocurre con *Freedom Force*, videojuego producido por Irrational Games Studios y editado por Electronic Arts en el 2002, que reproduce la estética de los tebeos de los años 60 y pone a las órdenes del jugador un equipo de superhéroes cuyo objetivo es la defensa de *Patriot City*; se trata de personajes originales, pero inspirados en los héroes de la época dorada del cómic estadounidense; podría definirse como un tebeo que cobra vida en un videojuego; un mundo típico del lenguaje del cómic, por su estética y por sus valores, que es representado en un videojuego.

También podríamos referirnos a *XIII*, un videojuego basado en la colección de cómics de Jean Van Hamme y William Vance, desarrollado y editado por Ubi Soft en el año 2003; éste se caracteriza por ser un atractivo juego 3D en primera persona en el que las voces y los diálogos, además de escucharse, aparecen en globos de texto; lo mismo pasa con los efectos sonoros más importantes, que están subrayados por las onomatopeyas típicas de los cómics; además, *XIII* cuenta con una miniserie de televisión.

En el caso de *Comix Zone* estamos ante un videojuego que se desarrolla en un cómic; el personaje principal es absorbido por un tebeo y tendrá que luchar contra los enemigos con los que se encuentre en cada viñeta para salvar el mundo y los diálogos aparecen en globos de texto; la estética del juego es definitivamente la de un cómic donde cada nivel se compone de dos páginas de viñetas.

Cómics y videojuegos constituyen dos subsectores de dos industrias culturales que disponen de presencia y reconocimiento social diferenciado, pero con conexiones en términos temáticos, de géneros y con ejemplos de mimesis fruto de la actividad industrial que explota diferentes medios para extender la rentabilidad de sus productos; pero también detectamos implicaciones culturales a medio y largo plazo. La situación de las relaciones entre cómics y videojuegos no es homogénea en diferentes contextos, sino que existen diferencias entre países; de esta manera podemos apreciar cómo el reconocimiento otorgado a los cómics influye en el bagaje cultural que heredan los videojuegos en ese contexto social. Se trata de dos medios bien diferentes, impreso y autónomo uno, electrónico y tecnológicamente dependiente el otro, con impactos

distintos en cuestiones tan diferentes como sus sectores económicos, en su presencia social, en el ámbito educativo de la formación o en el tiempo de ocio dedicado a cada uno por sus usuarios; sin embargo las relaciones entre ambos medios persisten más allá del contacto intersectorial de una serie de productos de éxito que cuentan con franquicias. Como líneas de trabajo futuras en el estudio comparado de estos dos medios se apunta profundizar en las concomitancias expresivas propias del trasvase entre medios diferentes, en el conocimiento de las audiencias comunes, en la comparación entre los esquemas productivos y el intercambio de productores.⁴⁰

⁴⁰ Rodríguez Prestado, José Manuel; Von Sprecher, Roberto y Trenta, Milena: *Cómics y videojuegos. Dos industrias culturales en conexión*. Área abierta n° 25. Marzo 2010.

4. CÓMIC Y MUJER

En los años 60 surgieron un puñado de autoras en la escena del cómic underground que reinventaron los personajes femeninos de las historietas y dibujaron viñetas que hablaban de temas y puntos de vista no tratados hasta entonces, con imaginación y mucho humor desconocidas para el gran público.

El cómic underground surgió de la prensa contracultural norteamericana a finales de los '60, expresión de los movimientos sociales más críticos con el 'sueño americano'. Las fechas coinciden con la segunda gran ola del feminismo. Son de altísimo contenido político, la nómina de críticas y denuncias era extensa: la guerra de Vietnam, la guerra fría, el control social, la violación de los derechos civiles... así como una denuncia sobre la censura que el sistema de publicación tradicional imponía a los contenidos de los cómics. Nacidos a la sombra del coloso Marvel, la falta de recursos económicos hizo agudizar el ingenio y la autoproducción, de tal manera que la mayoría de las publicaciones eran revistas colectivas de impresión económica.

Cada número era una pequeña antología de un grupo de los muchos del momento. Su característica estética era una expresión del rechazo a los trazos armoniosos y agradables de la industria más tradicional. Su propuesta era una mezcla de cómic en blanco y, sobre todo, negro; de trazos radicales y expresivos, así como a color, en este caso colores ácidos marcados por la psicodelia, influencia del contemporáneo movimiento hippie y su experimentación con las drogas. La novedad, fuerza y atractivo de estos cómics se basaba tanto en sus trazos como en sus guiones, historias de perfil autobiográfico, sin inhibiciones, muy honestas y cercanas que facilitaban la identificación. Producidos principalmente en San Francisco y la costa Oeste, aunque tuvieron dificultades para la distribución y venta, su éxito e influencia fue tal que consolidaron una manera alternativa de hacer cómic, en todos los sentidos, que sigue su estela incluso a día de hoy.

Son famosas las revistas *Dirty Plotte*, *Zap Comix* y los nombres de autores como Gilbert Shelton⁴¹ y Robert Crumb, pero la historia del cómic underground femenino sigue sin conocerse. Como en todas las expresiones culturales y sociales, las mujeres estuvieron

⁴¹ Gilbert Shelton (Houston, en Texas: 31 de mayo de 1940): historietista estadounidense. Junto con Robert Crumb y Vaughn Bodé, es uno de los artistas más importantes del *comic underground*. Es el creador de "Los Fabulosos Freak Brothers", "Fat Freddy's Cat" y "*Superserdo*". (Onliyu: *Introducción a la Antología española del comix underground*. Ediciones La Cúpula, 1970-1980,)

tomando parte desde el principio, pero pasados unos años fueron conscientes de que el cómic underground masculino invisibilizaba e incluso ridiculizaba las luchas sociales y culturales feministas, y el tratamiento del sexo, omnipresente en sus cómics, era tan sexista cuando no misógino como los anteriores.

Revistas propias

Convencidas de que las mujeres necesitaban un espacio de expresión propio donde analizar y reivindicar sus temas, preocupaciones y propuestas, se unieron para crear revistas muy políticas y reivindicativas, cerca del tono más radical del feminismo y lesbianismo de la época.

La revista pionera fue *It ain't me baby*, creada en 1970 por Nancy 'Huracane' Kalish, Lee Marrs, Willy Mendez y Trina Robbins. El instantáneo éxito de su propuesta les animó a crear en 1972 una más amplia y continuada que se convirtió en el referente de toda la década: *Wimmen's Comix*. Pero la revista era un experimento más allá del gráfico. Las autoras eran también editoras e iban rotando la edición de los números buscando una horizontalidad muy femenina. La única condición para presentar trabajos a la revista era ser mujer, lo que supuso ejemplares muy ricos y distintos en cuanto a planteamientos temáticos y visuales.

Estos cómics permitieron a sus autoras elaborar propuestas temáticas y gráficas muy audaces que difícilmente habrían podido publicar en otros espacios y formatos. Para todos los gustos Trina Robbins, pionera absoluta, conocida por ser la autora de *Rosie the riveter*, durante los '80 fue una de las dibujantes de *Wonder Woman*⁴², aunque también en series como *Las Supernenas*. Además de ser autora, ha estudiado y publicado varios monográficos sobre la historia de la cultura pop en general y del cómic de las mujeres estadounidenses en particular. Desde el año 2000 publica junto con la ganadora de un premio Eisner, Anne Timmons, el cómic de superheroína *Go Girl!* Lee Marrs creó su propio cómic: *Pudge, girl blimp* (1973-77) (*Pudge, la chica gorda*).

⁴² Tras hacer un estudio sobre los gustos y tendencias del periodo, *La Mujer Maravilla* fue creada para un público femenino interesado en los cómics. Para hacérselo más atractivo, la protagonista fue dotada de superpoderes que hacían fantasear a sus lectoras. Sin embargo, paulatinamente el público masculino también fue interesándose por *La Mujer Maravilla* gracias a sus curvas, a su vestimenta provocativa y las insinuaciones eróticas que aparecen en el cómic, como las cadenas y el sometimiento de los hombres ante *La Mujer Maravilla* (Merino, Ana: *El cómic hispánico*, Editorial Cátedra. Madrid. 2003)

Pionera, ha tenido gran éxito en el mundo de la animación por ordenador, con Emmy incluido.

Sharon Rudahl creó su propio personaje en *Adventures of Cristal Night*, un cómic de aventuras con heroína nada al uso. En el año 2007 se publicó *A dangerous woman*, una biografía gráfica de la famosa anarquista Enma Goldman⁴³, todavía sin traducir. Terry Richard ha seguido su carrera como ilustradora, e incluso ha realizado una película animada: *Private eye*. Aline Kominsky, creó junto con Diane Noomin la antología *Twisted Sister: A Collection of bad girl art*, editada en la actualidad por Viking Penguin. Durante los años 1981-1993 editó *Weirdo*, la revista underground de mayor importancia e influencia, junto a su compañero, el famosísimo Robert Crumb.

Diane Noomin, todo un referente en el mundo del cómic, creó al personaje Didi Glitz, admirado y reflejado en la obra de Gloeckner *Diario de una adolescente* en 1975. Joyce Farmer y Lyn Chevely editaron en 1973 un cómic pionero sobre el aborto, *Abortion Eve*. Posteriormente, crearon la también revista de cómic de mujeres *Tits and Clits*, muy crítica con el sexista mundo del underground masculino. Con ellas han colaborado otras mujeres como Dot Bucher, autora de la heroína *Bosomic woman*, que vencía a sus enemigos con la fuerza de sus dos inmensos pechos.

Grandes logros

Los logros de la primera década de *Wimmen's Comix* son impresionantes: visibilizó los nombres y trabajos femeninos; ayudó a crear revistas propias con las que profundizar, matizar o radicalizar el discurso y propuestas de las mujeres e incluso criticar la propia cultura underground; creó una red de ilustradoras por toda la costa Oeste; realizó una aguda y constante crítica a los modelos femeninos sexistas y construyó figuras, personajes femeninos más reales. Igualmente, usaron todo el potencial reivindicativo que tenían personajes femeninos de cómics anteriores (*Olivia*, *Little Lulu*, *Wonder woman*, *Juliet Jones*...) y sobre todo, hablaron y dibujaron sobre sexo de una manera no sexista, lejos de los modelos masculinos de la época, visibilizaron a las lesbianas y el

⁴³ Emma Goldman (Kaunas, 27 de junio de 1869 – Toronto, 14 de mayo de 1940). Célebre anarquista de origen lituano conocida por sus escritos y sus manifiestos libertarios y feministas, fue una de las pioneras en la lucha por la emancipación de la mujer. Emigró a los Estados Unidos cuando contaba 16 años donde trabajó como obrera textil y se unió al movimiento libertario. En 1919 fue expulsada de EE.UU. y deportada a Rusia. Vivió durante unos años en Europa, allí escribió su autobiografía y diversas obras (Vázquez de Parga, Salvador: *Los comics del Norte de Europa: Dinamarca, Suecia, Finlandia, en primer plano nórdico* para la Historia de los Comics, volumen IV, fascículo 47, Editorial Toutain, Barcelona, 1983)

sexo lésbico, y por primera vez en la historia se trataron temas como el feminismo radical, el control de la natalidad, la maternidad impuesta, el aborto legal y el ilegal, la violación, los abusos sexuales, la regla... de una manera directa, honesta, crítica y nada victimista. Todas estas obras están llenas de una ironía y un irreverente y cáustico humor muy atractivo, incluso en la actualidad.

Como se puede comprobar, acercarse a la producción femenina asombra por la variedad, riqueza, calidad y compromiso social de sus obras. Los logros de estas mujeres han sido muy importantes y la historia del cómic no sería la misma sin sus aportaciones, aunque la mayoría hayan sido invisibilizadas en antologías e historias del cómic. Esperamos que este artículo pueda estimular el interés por visibilizarlas, reivindicarlas y lo que es más importante para conocerlas, traducirlas.

La autoras de comics en los años '80

Lee Binswanger revitalizó la revista en los '80, con contenidos menos políticos y mucho más autobiográficos, y nuevas autoras como Doris Soda, pionera en el cómic autobiográfico, cuya prematura muerte no impidió un reconocimiento e influencia en su época y posteriores, o Kathryn Lemieux que, además de colaborar en el *Wimmen's Comix*, puso en marcha *Six Chix*. Por su parte, Caryn Leschen, publicó durante casi toda la década la tira cómica feminista *Ask aunt Violet* (Pregunta a la tía Violeta), al igual que Carol Lay, con la exitosa tira *Story minute*. Otras autoras son Lora Fountain, Janet Wolfe Stanley, Chris Powers, Carol Tyler, Penny Van Horn, M.K. Brown, Terry Boyce o Caryn Leschen.

A esta década y posteriores pertenecen las autoras traducidas al castellano. La más representativa y radical es Roberta Gregory, autora de una revista, *Feminist Funnies*, una tira semanal, *Dynamite Damisels*, una serie de televisión y tres obras de teatro. Es mundialmente conocida por su personaje *Bitchy Bitch*, *El Putón*, en su versión castellana. En *Ha nacido un putón* (Recerca, 2003) nos cuenta cómo una joven ingenua y confiada llegó a ser la mujer desconfiada, malhumorada, irrespetuosa y sexualmente compulsiva que encontramos en las otras dos entregas: *Todo lo guarra que ella quiere ser* y *De vacaciones y en la oficina con el Putón* (Recerca, 2003 y 2006).

El Putón es uno de los personajes femeninos más originales, excesivos y desinhibidos del cómic occidental. Gregory es una maestra en el uso del humor más obsceno y brutal.

Su trazo es ágil y muy expresivo, con la boca de la protagonista como zona expresiva. El Putón es una antiheroína inolvidable, una implacable crítica a la doble moral de la sociedad norteamericana.

De Mary Fleener, podemos leer *El alma de la fiesta* (Glennat, 2007). De corte más autobiográfico, deslumbra por la capacidad de la autora de ir modificando el trazo según avanza la narración, cada vez más lisérgica, cubista e irracional. Magnífico retrato crítico del mundo underground, el rock'n'roll, el sexo y, sobre todo, de las drogas, omnipresentes en la historia de una mujer joven que gracias a su lucidez conseguirá salir adelante.

Así inicia una serie de cómics underground femeninos que son esa misma crónica de los arduos procesos de madurez que tuvieron que vivir las mujeres de su época, especialmente expuestas a abusos sexuales y emocionales, pero también refleja las capacidades que éstas tienen para superarlas y seguir adelante. Como en muchos de ellos, la autora utiliza el humor como principal herramienta de crítica social. Fleener también tiene un cómic sobre la autora afroamericana Zora Neale Hurston aún sin traducir.

Las autoras de comics en los años '90

Muchas de las autoras que hemos comentado han seguido creando y publicando, pero han sido las nuevas incorporaciones las que han llegado al panorama español. La canadiense Julie Doucet consiguió, gracias a *Diario de New York*, un rápido reconocimiento. En él se narran las vicisitudes de una mujer joven que intenta sacar adelante su vocación de dibujante en la ciudad de Nueva York, una ciudad sucia, caótica y desequilibrada que resulta inquietante y amenazante. Las habitaciones, los espacios cerrados caóticos y asfixiantes se presentan rozando el colapso emocional y nervioso, suma de la tensión vital, una difícil relación de pareja y el abuso de las drogas. El fruto de todo esto es un cómic de viñetas abigarradas y trazos muy intensos con un uso del blanco y negro cercano al grabado expresionista pero que no resulta difícil de leer, ya que el tono intimista, honesto, autocrítico e irónico con leves toques de humor lo aligera, así como el optimismo final.

Estructurado como historias cortas que se publicaron a lo largo de los '90, el impactante pero delicado cómic *La muñequita de papá* de Debbie Drechsler, enfoca directamente

sobre el tema de los abusos sexuales incestuosos. De nuevo con la textura del grabado, las viñetas son oscuras y asfixiantes, y la mezcla de un trazo aparentemente infantil con un detalle extremo consigue transmitir de manera muy acertada la amenaza, el miedo, angustia y trauma con el que la protagonista vive el día a día. Evidencia cómo, en contra de lo que se ha solido pensar, el interior del hogar puede ser el lugar más peligroso y amenazador para las mujeres.

En su siguiente trabajo, *Verano de amor*, la autora se centra en las dificultades para la adaptación y los estados de ánimos, intensos y contradictorios de una adolescente. Para ello incorpora una técnica personal: al tradicional blanco y negro suma el rojo/pardo y el verde como sombreado y fondo de las distintas escenas. Además de reflejar con acierto el siempre cambiante, a veces cruel, inseguro e incómodo mundo que es la adolescencia (magníficamente metaforizado en el bosque que rodea a la casa), logra reflejar con gran efectividad cómo el estado emocional modifica la vivencia que se hace de los momentos y los espacios.

Vida de una niña y *Diario de una adolescente*, ambos de Phoebe Gloeckner, tienen una estética marcada por el cómic underground de los '70. De nuevo, la temática es autobiográfica; en el primero se estructura en forma de historias cortas y en el segundo de diario. Una vez más, la infancia, la adolescencia, el alcohol, las drogas y el sexo son parte de la ambientación. Phoebe, de nuevo, denuncia el abandono emocional y los abusos sexuales que sufrieron muchas de las niñas que crecieron durante la llamada 'revolución sexual', muy conseguido esta vez vía el sórdido realismo de sus ilustraciones. Y nuevamente, es la crónica de un proceso de madurez que se consigue incluso desde las condiciones más traumáticas.⁴⁴

La mujer ha sido siempre objeto de deseo, adorada, admirada, mitificada y temida por parte del hombre. Este siempre ha tenido miedo de que la mujer desplegara todo su poder, por temor y por su propia falta de seguridad en sí mismo. Probablemente por ese motivo ha estado históricamente relegada, frenada y discriminada y el cómic no iba a ser una excepción.

⁴⁴ Muñoz, Josune: *Damiselas dinamita y antiheroínas feministas. De igual a igual*. Año 2009. Dirección electrónica: <http://www.deigualaiigual.net/en/culture/54-comic-animacion/3675-damiselas-dinamita-antiheroinas-feministas> (13/05/2011)

Gracias al movimiento feminista y a todas sus autoras, la mujer se ha librado del papel de mera damisela en apuros o de compañera del protagonista. Poco a poco fueron creando personajes femeninos independientes y con garra tales como las superheroínas, papel que primeramente solo pertenecía a personajes masculinos.

El cómic fue otro medio más a través del cual podían expresar sus opiniones y discrepancias con la sociedad que tuvieron que vivir. A través del cómic ayudaron al cambio y aunque aún haya mucho camino por recorrer, les debemos gratitud.

4.1. Autoras de cómic

Podemos destacar mujeres autoras de cómic por sus muchas aportaciones, detalladas dentro de esta sección. La organización responde al orden de nacimiento de cada mujer y también está estructurado por su lugar de procedencia, divididos entre cómic estadounidense, canadiense, argentino, europeo y de países musulmanes, así como el español

4.1.1. CÓMIC ESTADOUNIDENSE

DALE MESSICK

Nació en Estados Unidos en 1907. Es una de las primeras mujeres en abrirse paso en el mundo del cómic y es creadora de la reportera Brenda Starr. Murió el 5 de abril DE 2005 a los 98 años.

Messick falleció por causas naturales en su domicilio de Penngrove, en California, informó su hija, Starr Rohrman, quien recordó que su madre ya había padecido una embolia en 1998 "y a partir de entonces fue cuesta abajo, ya no podía dibujar".

La artista, quien cambió su nombre original, Dalia, por el masculino Dale, se hizo famosa con la creación de su heroína más conocida, Brenda Starr, una tira cómica que en su momento cumbre, en los años cincuenta, llegó a publicarse en 250 periódicos distintos.

Messick comenzó a dibujar muy pronto. Estudió arte y trabajaba en una empresa de tarjetas de felicitación en Nueva York cuando atrajo la atención de Mollie Slott, quien trabajaba para el editor Joseph Patterson.

Patterson, quien al parecer no estaba a favor de las mujeres dibujantes. Comenzó a publicar las tiras de Brenda Starr como un experimento los domingos y no han dejado de aparecer en los periódicos desde el 30 de junio de 1940.

Modelada a imagen de la actriz Rita Hayworth, de quien tomó prestada la figura y la cabellera pelirroja, Brenda Starr es una periodista que corre aventuras tan espectaculares como su vida amorosa. El amor de su vida es el misterioso Basil St. John, un personaje con un parche en un ojo y una enfermedad sólo curable con el jugo de unas orquídeas negras que crecen en la selva amazónica. Cuando finalmente Brenda y Basil se casaron, en 1976, el entonces presidente de EEUU, Gerald Ford, envió sus felicitaciones.

Los ayudantes de Messick se encargaban de dibujar las escenas de acción y detalles técnicos, como los edificios o los vehículos, pero hasta su jubilación, en 1980, era ella en persona quien perfilaba las caras, gestos y ropa de sus personajes, lo que le permitió dar a la serie un aire inequívocamente femenino.

El personaje dio pie a una película protagonizada por la actriz Brooke Shields en 1986. En épocas más recientes, Brenda Starr fue criticada por estar demasiado alejada de la vida real de las periodistas, más ocupadas con ruedas de prensa rutinarias que con saltos en paracaídas sobre zonas en guerra.

En una entrevista publicada en 1986 por el periódico 'San Francisco Chronicle', Messick comentaba que a menudo recibía cartas en las que mujeres periodistas se quejaban de eso. "Les contestaba que, si hiciera la vida de Brenda igual a la suya, nadie leería la tira", explicó.⁴⁵

CATHY GUISEWITE

Nace en Estados Unidos en 1950. Esta autora americana es muy popular. Sus tiras cómicas aparecen en más de 500 periódicos de todo el mundo. Publica en Kansas desde 1987 y recibió un EMMY. Las lectoras le escriben e-mails diciéndole que se reconocen en sus tiras: en cada gesto, cada palabra, cada sentimiento. De ella gusta el encanto de sus viñetas, de dibujo muy sencillo y expresivo, y que relata situaciones reales con mucho humor.

⁴⁵ Messick, Dale: *pionera femenina de las tiras cómicas. El mundo*. Año 2005. Dirección electrónica: <http://www.elmundo.es/elmundo/2005/04/07/obituarios/1112893958.html> (24/04/2011)

En el álbum "Why the right words always come of the wrong mouth?" de 1988, vemos su inseguridad e indecisión en las elecciones difíciles como la de comprarse un apartamento: se asusta, se arrepiente y obliga a su madre a telefonar a la vendedora para deshacer el trato. Aquí hace un homenaje al cine porque dibuja a su madre con narizota y gafas, como los padres de Woody Allen en "Toma el dinero y corre". Sus temas son los de siempre: el trabajo, la comunicación con los hombres, la dieta, el problema para encontrar al hombre ideal, la moda, los padres de él, las amigas sobre-protectoras de sus bebés. También dice que ya no estamos en los 70, que los hombres ahora nos ven como mujeres inteligentes y ya por fin podemos vestarnos como queramos... pero luego vemos su azoramiento si se pone minifalda para ir al trabajo y sus problemas con su pelo, su cuerpo, sus novios.⁴⁶

MARY FLEENER

Es norteamericana, nació en 1951, pionera como Roberta, escribe y dibuja cómic autobiográfico. Vive en la costa Sur de California y relata historias comunes en ese lugar y en los años 70. Practica el windsurf y sigue viviendo de su trabajo como "cartoonist" (autora de cómics).

En el álbum "Life of the party" de 1996, habla sin tapujos de sexo, drogas y de relaciones humanas. Trata la amistad entre mujeres como algo fundamental y muy positivo. Se ve, por ejemplo, a una mujer maltratada por su amante, pidiendo ayuda a su amiga, la autora, y recibiendo sus consejos y consuelo. También nos narra su experiencia con un novio surfista y las manías de estos, siempre obsesionados con su monotema de las olas. Habla con humor del clítoris por teléfono con su madre y esta le confiesa que ella también sabe algo de la vida, pues se casó con un marinero. Relata además su relación efímera con un hombre egoísta que se acuesta con ella, sin ocuparse para nada de sus deseos, y encima le confiesa que únicamente la ha utilizado para confirmar que podía hacerlo después de una noche de gatillazo.

Mary Fleener critica la drogodependencia, dibuja calaveras en el espejo del que esnifa cocaína; también es dura con algunas mujeres que se dejan tratar como putas o ejercen como tales, y es implacable con las groseras, egoístas, bobas o malvadas. Su dibujo es

⁴⁶ Díez Balda, María Antonia: *La imagen de la mujer en el cómic: Cómic feminista, cómic futurista y de ciencia-ficción*. Grupo de teoría feminista del Seminario de Estudios de la Mujer de Salamanca. Centro de Estudios de la Mujer de la Universidad de Salamanca (España).

claro, original y algo cubista.⁴⁷ Es de corte autobiográfico, deslumbra por la capacidad de la autora de ir modificando el trazo según avanza la narración, cada vez más lisérgica, cubista e irracional. Es un magnífico retrato crítico del mundo underground, el rock'n'roll, el sexo y, sobre todo, de las drogas, omnipresentes en la historia de una mujer joven que gracias a su lucidez conseguirá salir adelante.⁴⁸

ROBERTA GREGORY

Autora nacida en Los Angeles en 1953. Ha escrito y dibujado cómics toda su vida. Su padre nunca firmó ninguno de sus trabajos porque dibujaba al Pato Donald para Disney. Nunca la animó a introducirse en este medio aunque disfrutaba al ver a su pequeña dibujar caballos o perros que hablaban. De niña Roberta hacía pequeños álbumes que vendía a los miembros de su familia. Ingresó en la universidad en los primeros años 70, cuando la segunda ola del movimiento feminista acababa de surgir, y creó en 1974 la tira *Feminist Funnies*. Vendió ese mismo año su primera historia para *Wimmens Comix*⁴⁹ y así comenzó su exitosa carrera. Fue la primera que creó un personaje rompedor, totalmente transgresor con el sistema: mujer, feminista y lesbiana, y por ello encontró una gran complicidad en el movimiento feminista.

En 1976, cuando ya se había pasado la edad de oro de los tebeos alternativos, Roberta fue la primera mujer que se editó su propio libro de cómics, “*Dynamite Damsels*”, que vendía por un dólar: comenzaba con “*Frieda the Feminist*” basado en su propia vida y sus experiencias reales en el movimiento feminista y de lesbianas.

Para ella la segunda ola de popularidad del cómic underground comenzó a principios de los 90. El primer fascículo de su *Naughty Bits* (se podría traducir por “bocados de maldad”) aparece en 1991. Su creación más popular es el personaje “*Bitchy Butch*” (se podría traducir por carne de puta). Los temas que aborda son: las relaciones entre sexos, las reivindicaciones feministas y las relaciones homosexuales o lésbicas. En muchas de sus portadas o viñetas aparece el símbolo de la lucha feminista, es decir, el puño cerrado

⁴⁷ Díez Balda, María Antonia . Op.cit. Página 19

⁴⁸ Muñoz, Josune: *Damiselas dinamita y antiheroínas feministas*. Periódico web Diagonal. Año 2009. Dirección electrónica: <http://www.diagonalperiodico.net/Damiselas-dinamita-y-antiheroínas.html> (1/05/2011)

⁴⁹ Al igual que sus homólogos masculinos, a las mujeres artistas les llamó mucho la atención el comix sobre el sexo, pero de una manera completamente diferente, desde la perspectiva de la mujer. Las tiras cómicas de las mujeres se caracterizaron por una gran diversidad de estilos, la conciencia política, especialmente sobre temas como el aborto, control de la natalidad y la homosexualidad, y el contenido autobiográfico.

dentro del espejo de Venus (símbolo del sexo femenino). Hace cómic autobiográfico, sigue publicando y vive de su trabajo.

Aunque reconoce que las cosas han cambiado algo desde sus inicios, los temas de los que sigue publicando en los 90 demuestran que aún queda mucho por cambiar. Algunos de sus títulos son: “We are women and we are beautiful”; “Nothing to smile about”; “Comics aren’t just for boys anymore”; “Let’s get visible”.⁵⁰

MIRIAM EGELBERG

Esta mujer estadounidense, nacida en 1958, se ha enfrentado de una manera peculiar a su enfermedad y lo ha sobrellevado considerablemente bien a pesar de tratarse de un problema tan grave como es el cáncer. Es un ejemplo a seguir, es un ejemplo de superación para otras personas que sufren también esta enfermedad, o cualquier otra.

Miriam Egelberg, al principio, pensó en colaborar con otros dibujantes para hacer sus cómics, como Harvey Pekar⁵¹, el célebre autor de 'American Splendor'. Sin embargo, no imaginaba nada más relajante que ilustrar y escribir su propia historia bebiendo una taza de té, mientras se recuperaba de la última sesión de quimioterapia. El resultado es 'El cáncer me hizo una persona más superficial', un original y divertido libro de memorias.

Miriam tenía 43 años cuando, en 2001, conoció su diagnóstico. Su experiencia dibujando cómics venía de varios años atrás y en ese momento surgió como el modo más natural de enfrentarse al tumor de mama que padecía y afrontar las terapias. Primero cirugía, después radiación, quimioterapia, la pérdida del cabello, la aparición de las metástasis... Ninguno de los pasos del proceso está ausente del libro.

Las 'Memorias en cómic' de Engelberg son una visión sarcástica, irónica, y hasta un punto cínicas del cáncer. Ilustradas en blanco y negro, la autora no pasa por alto ni la relación de los demás con el tabú del cáncer, ni los desajustes en su vida sexual, ni el dilema de la peluca, los grupos de apoyo... Todo en la tradición del mejor humor negro, capaz incluso de bromear sobre en cuál de los dos pechos estaba su tumor.

⁵⁰ Díez Balda, María Antonia. Op.cit. página 11

⁵¹ El autor de historietas Harvey Pekar, conocido por ser uno de los renovadores del cómic underground estadounidense con su serie de culto *American Splendor*, murió el 12 de julio de este mismo año a los 70 años en su domicilio de Cleveland (Ohio). (Gubern, Román. *El lenguaje de los cómics*, Península, Barcelona, 1972.)

Las críticas han dicho de él que fusiona con éxito "la seriedad del asunto con el humor de lo absurdo", que es divertido y triste, honesto y atrevido, "naif hasta el extremo" y sobre todo muy humano. Sin dibujar en ningún momento a su marido ni a su hijo, "simplemente no podía, me ponía triste", Miriam recurre a dibujos sencillos, "básicos" y "rudimentarios" los han llamado los expertos, casi infantiles. Ella misma bromea en su blog sobre este extremo y asegura que no piensa cambiarlo: "Va a seguir siendo así de simple, sin hacer caso del ruido exterior".

La historia comienza con la protagonista aguardando a conocer su diagnóstico y termina con unas páginas añadidas a lo que pretendía ser un final feliz, cuando sabe que la enfermedad se ha extendido al cerebro. "Lo primero que pensé fue: 'Espero que esto no afecte a las ventas'", bromea la artista. "Siento que escribo para todo el mundo", ha reconocido en alguna entrevista. "Seguramente tenga un interés especial para la gente que tiene cáncer, pero es más sobre la vida que sobre la enfermedad en sí misma, así que espero que también llegue a personas que quieran leer sobre la vida".⁵²

PHOEBE GLOECKNER

Es también norteamericana, nació en 1960, vive en San Francisco. Es una dibujante genial que se gana la vida como ilustradora de libros de medicina. Autora autobiográfica, creó un personaje "Minnie" que es en realidad ella misma, su alter ego de 15 años.

De niña vivió en un ambiente marginal, bastante poco recomendable, con drogadictos y buscavidas y, como muchas adolescentes, escribía un diario. En él confesaba sus secretos más íntimos, su inseguridad y los primeros contactos sexuales con un hombre veinte años mayor que ella (novio de su madre), que fue el primero que la miró como objeto de deseo. Ella se creía poco deseable y poco atractiva, como muchas niñas de 15 años, y su primera relación le hacía experimentar sentimientos encontrados. Por un lado, se culpa por traicionar a su madre, y por otro, la complacencia de sentirse deseada. Basados en su diario íntimo, sus cómics autobiográficos, contienen imágenes sexuales explícitas y se consideraron tan pornográficos que eran retenidos en las aduanas de Francia e Inglaterra. Se la estima y aprecia como una excelente autora de cómics, y consigue el equilibrio perfecto entre el texto y el dibujo. Según Robert Crumb, el primer

⁵² Valerio, María: *El cáncer me hizo una persona más superficial*. *El Mundo*. Año 2006. Dirección electrónica: <http://www.elmundo.es/elmundosalud/2006/04/04/oncologia/1144173244.html> (02/05/2011)

trabajo de Phoebe "A child's life and other stories", es una obra maestra. Otros críticos dicen que si no fuera mujer sería tan famosa como Robert Crumb o Art Spiegelman^{53, 54}

JESSICA ABEL

Es una autora norteamericana moderna bastante valorada. Nació en 1969. En su álbum "Mirror Window", publicado en Canadá en el año 2000, retrata la sociedad americana de clase media en la que las mujeres trabajan fuera de casa (en empresas, realizando páginas web por ejemplo), o tratan de triunfar en el mundo del arte. De su obra destaco: la comunicación y la complicidad que retrata entre las mujeres; el que sus protagonistas compartan información fundamental acerca de sus posibles ligues y su solidaridad; que se avisen cuando un hombre es demasiado promiscuo y se ayuden para facilitar las historias amorosas felices.

En su álbum "La Perdida", Parte I, publicado en el 2001, vemos el viaje a Mexico City de una gringa que está interesada en conocer esa cultura. Podría muy bien ser una historia verdadera, ya que parece muy inspirado en el mundo real. Critica el snobismo de algunos americanos que viajan sin mezclarse con los mexicanos y también es crítica con la protagonista, porque se auto-invita en el apartamento de un ex-novio para pasar unos días en México y se queda 3 meses, lo cual termina lógicamente exasperando al chico.⁵⁵

4.1.2. AUTORAS DEL CÓMIC CANADIENSE

JULIE DOUCET

Es canadiense, nació en Montreal en 1965 y recibió en 1991 el premio Harvey⁵⁶ al mejor autor revelación de Norteamérica; de ella interesa sobre todo sus cómics

⁵³ Art (diminutivo de Artie) Spiegelman es un historietista estadounidense nacido en Estocolmo (Suecia), el 15 de febrero de 1948. Es uno de los más influyentes historietistas contemporáneos, tanto por sus cómics como por su trabajo de estudio y recopilación dentro del mundo del cómic. Ha influido notablemente a la generación más joven de autores estadounidenses, como Craig Thompson o Alex Robinson. (García, Santiago: *De ratones y superhombres*, ABCD, pp. 46 a 47, suplemento de ABC. 07/07/2007.)

⁵⁴ Díez Balda, María Antonia. Op.cit. Página 14

⁵⁵ Díez Balda, María Antonia. Op.cit. Página 12

⁵⁶ Son unos premios que entrega anualmente la industria norteamericana de cómics. Su nombre se debe al escritor y dibujante Harvey Kurtzman y se entregan desde 1988 como continuación de los Premios Kirby después de que en 1987 dejaran de entregarse. (Página oficial Premios Harvey: <http://www.harveyawards.org/history.html> 12/07/2011)

autobiográficos: "La primera vez", "Julie en la Universidad", "Si yo fuera hombre" y "Diario en Nueva York".

En "La primera vez" ella misma nos cuenta que es una historia real y le pone fecha, 1993, narra cómo perdió su virginidad a los 17 años y cómo así se sintió más libre y dejó de ser una cría; en esa primera experiencia ella no sintió nada y lo dice abiertamente.

En "Julie en la Universidad" la vemos en el otoño de 1983, mientras iniciaba sus estudios de Bellas Artes, y se angustiaba por el mundo inestable, con enormes reservas de armas nucleares, y la guerra Irán-Iraq en curso. Nos habla de sus amistades o conocidos. En una ocasión nos presenta a un hombre "tan hacendoso" que tenía la bañera llena de cacharos para fregar, porque usaba el agua caliente de bañarse para luego meter ahí las cazuelas. También nos cuenta la historia de otro novio que la altera haciéndole creer que se ha cortado las venas, precisamente la noche antes de que ella tenga la entrega de un importante proyecto. Como caracteres masculinos positivos, retrata a un amigo, Mario, que es un hombre culto y muy respetuoso con ella; a la casa de Mario le llama "Una buena escuela".

En "Si yo fuera hombre", de 1998, dibuja sus sueños: sueña para huir de su soledad pero a veces son horribles pesadillas. En uno de sus sueños es hombre y ella sale del espejo y hace el amor con su otro yo masculino. En una ocasión, sueña que pare un gatito y en otra, que se opera y tiene un pene enorme.

En "Diario en Nueva York" nos muestra sus peripecias y las calamidades que pasó cuando vivió en la gran manzana con un novio ex-toxicómano divorciado. Cuenta su vida sin adornarla: la casa en la que vive es pequeña, llena de trastos, desordenada y "la vista" da a un vertedero. Toman drogas y beben demasiado y a ella se le repiten algunos ataques epilépticos. Ella dibuja y publica tratando de triunfar como autora de cómics y paga todos los gastos. Es interesante analizar su relación con este novio que acaba convirtiendo su vida en un infierno. En una ocasión ella aborta y su novio insiste en que se asegure que ha funcionado haciéndose otra prueba. Este hombre que le hace el amor, parece enamorado y la llama "cariñito" o "dulzura". Si la ve relacionarse con otras chicas las insulta y trata de bollaras. En otra ocasión, este novio ex-heroinómano, se aferra a ella y no la deja salir; cuando por fin Julie triunfa en el cómic él le dice que ha visto sus tiras en un periódico gratuito en la basura. Julie critica esa actitud mezquina: él

envidia su éxito y trata de chafárselo. Cuando este novio encuentra a otra amante, enseguida llama a Julie para reprocharle el contagio de un herpes que, según él, por culpa de Julie, sufre ahora su nueva pareja. Según Ana Merino, "Julie Doucet trata el mundo femenino sin resignarse a adaptarse a los códigos establecidos por la sociedad sexista". El final de "Diario de Nueva York", es liberador en él vemos a Julie con las maletas, ya separada de sus novios y ex-novios enfermizos, viajando sola a Seattle a buscarse la vida en el mundo del cómic.

Otra publicación reciente de Julie es "Long time relationship" de 2001. De este álbum lo más interesante son los dibujos caricaturescos de tipos reales o inventados. Algunos nos dice que le fueron inspirados por los anuncios reales de contactos del diario "The Village Voice" de Nueva York, por Ej. : "Hombre blanco, musculoso de 40, busca mujer blanca, dominante, para someterse"; "Te dejarás lo mejor si te pierdes esta mujer de 30, de raza negra, guapa y sexy, que desea un hombre blanco y alto de 50 o más, que respete a la mujer como la persona que es". Y otro aún: " Hombre busca mujer, de cualquier edad o raza, que no sea gorda, por favor, yo soy blanco, delgado y sexy".⁵⁷

LYNN JOHNSTON

Nació en 1947. Autora canadiense muy popular, que desde 1979 hasta el 2000 ha publicado la tira familiar "For better or for worse", que hace en su título un guiño a la esencia del matrimonio: "para lo bueno y para lo malo"⁵⁸. Su trabajo refleja la vida real de la clase media canadiense de estas décadas. Sus tiras aparecen en 450 periódicos de Norteamérica.

La autora reconoce que su propia vida ha sido la fuente de su inspiración; en cada historia se recogen anécdotas de la vida cotidiana. Ha sido tan popular que "The Comix Journal"⁵⁹ celebró, en 1999, los 20 años de publicación de estas tiras y entrevistó a la autora. En esa entrevista Lynn explicó las reacciones de su público. Recibía cartas de protesta si un personaje decidía tener el tercer hijo; y se desataba una polémica sobre si

⁵⁷ Díez Balda, María Antonia. Op.cit. Página 09.

⁵⁸ For Better or For Worse es un fenómeno del cómic canadiense que desde hace 30 años sigue captando la atención de los lectores en distintas partes del mundo. Se trata de una historietas que es publicada en miles de diarios en más de 20 países y fue traducida en 8 idiomas.

⁵⁹ The Comics Journal, a menudo abreviado TCJ, es la primera revista en EE.UU. de noticias y críticas relacionadas con libros de historietas y tiras. Conocido por sus largas entrevistas con los creadores de historietas. La revista promueve la idea de que los cómics son un arte que merece un mayor respeto cultural y por lo tanto deben ser evaluados con estándares más elevados de la crítica (Gubern, Roman: *Para niños y adultos en Cómics clásicos y modernos*, *El País*, p. 16. 1987)

el parto debía situarlo en su casa o en el hospital. También protestaban sus lectores porque un personaje revelaba a su familia y amigos que era homosexual. Su trabajo es un reflejo amable de la vida familiar muy creíble en el que también aparecen algunas preocupaciones típicas de las mujeres como el cuidado de la línea. Además valora el trabajo creativo de las mujeres y las amigas lo consideran un avance en la igualdad entre géneros.⁶⁰

4.1.3. AUTORAS DEL CÓMIC ARGENTINO

MAITENA

Maitena Burundarena es una argentina muy popular en su país y también en España. Actualmente sus páginas aparecen en "El País dominical" en "El Jueves" y hasta decoran algunos escaparates de ropa de mujeres en la ciudad de Salamanca. Nació en 1962 en Buenos Aires, y sus primeros trabajos fueron historietas eróticas que publicó en Francia, Italia y España.

"Mujeres Alteradas" 1, 2, 3 y 4 son recopilaciones de las páginas que aparecieron en Argentina, desde 1993 en la tradicional revista femenina "Para ti". Desde 1998 publicó en el diario porteño "La Nación" con el título de "Superadas". La recopilación "Superadas 1" ha salido en España en 2002. Todas estas recopilaciones se venden muy bien, así pues Maitena puede vivir cómodamente de sus viñetas.

Maitena reconoce que Claire Bretécher siempre fue una referencia para ella, la considera un genio, ella simplemente dice que lo que hace es trabajar mucho, que es una gran trabajadora. Pero es innegable que su fino instinto y su capacidad de observación del mundo actual y de las relaciones entre sexos hace que tanto las mujeres como los hombres la leamos y nos sintamos identificados. Ella dice que habla de las mujeres y de lo que nos hace sufrir, pero riéndose al mismo tiempo: "me río de la celulitis porque sufrí mucho por ella, así con el humor desdramatizo la vida".

Para Maitena "es fundamental defender los derechos de las mujeres"; "es muy fácil decir ahora que una no es feminista cuando ya el feminismo ganó un montón de batallas".

⁶⁰ Díez Balda, María Antonia. Op.cit. Página 15

Maitena realmente no es una dibujante de cómics, lo suyo es humor gráfico realizado en un formato no demasiado habitual, en cuanto a que recurre a varias viñetas por plancha. No cuenta realmente una historia, son dibujos en los que desarrolla una tesis o un tema. Las viñetas se dividen a veces en dos: la enunciación textual de una situación determinada y sus consecuencias obteniendo el efecto humorístico del contraste o refuerzo entre ambas. Su dibujo es caricaturesco, no realista y muy expresivo. En la peculiar guerra de sexos los hombres aparecen como unos tarados, egoístas, comodones, pero su mirada es tan sincera que los hombres se reconocen. Además sus dardos se dirigen también a las mujeres, resaltando nuestras obsesiones, debilidades, traumas, etc. Esto es probablemente la causa de que los hombres la encuentran también muy divertida.

Critica a las mujeres que se operan demasiado terminando por aparecer más jóvenes que sus hijas y en realidad son unas momias horribles. En *Superadas* se repiten los mismos temas de *Mujeres Alteradas*, la dieta, las modas, las relaciones con los hombres, con los hijos, con las amigas, etc. Temas que ya veíamos en la genial Bretécher de la que, como ella misma reconoce, ha aprendido mucho. Se inspira en el mundo real y nos hace reír de las pequeñas tragedias cotidianas.⁶¹

4.1.4. AUTORAS DEL PAISES MUSULMANES

RUTU MODAN

Nació en Israel en 1966. En su país se practican tres religiones muy diferentes, el Islam, el Cristianismo y el Judaísmo. Rutu Modan se gradúa cum laude en la Academia Bezazel de Arte y Diseño de Jerusalén, y poco después comienza a editar la versión israelí de la revista *MAD* junto a Yirmi Pinkus⁶², con quien funda en 1995 el colectivo *Actus Tragicus*⁶³, actualmente integrado por ambos artistas, Itzik Rennert, Mira Friedmann y Batia Kolton.

Hasta 1997, Modan trabaja como autora de cómic para los periódicos *Maariv* y *Yedioth Aharonot*, fecha en que recibe el premio a la Artista Joven del Año concedido por el Ministerio de Cultura de Israel. En su faceta de ilustradora obtiene en cuatro ocasiones

⁶¹ Díez Balda, María Antonia. Op.cit. Página 03

⁶² Yirmi Pinkus es un ilustrador y artista israelí destacado en cómics, así como el jefe de estudios de ilustración en la Escuela de Diseño Shenkar. (Cuadrado, Jesús: *Atlas español de la cultura popular: De la historieta y su uso 1873-2000*, Madrid: Ediciones Sinsentido/Fundación Germán Sánchez Ruipérez. 2000)

⁶³ Colectivo israelí de autoedición de cómic.

el premio al Mejor Libro Ilustrado para Niños (1998, 2000, 2002, 2004), en 1999 Actus Tragicus es nominado a los Premios Eisner en la categoría de Mejor Antología, y en 2001 Modan es nominada a los Premios Ignatz⁶⁴ en las categorías de Mejor Historia y Nuevo Talento Más Prometedor y gana el Premio Andersen de Ilustración en la Reunión Internacional sobre Libros para Jóvenes celebrada en Basel, Suiza. Entre la bibliografía temprana de Modan encontramos historias como *The Somnambulist* (Actus Tragicus, 1995) y *King of the Lilies* (Actus Tragicus, 1998). Posteriormente publica sus historias de extensión intermedia (“novellas”) en antologías del grupo Actus Tragicus en el sello Top Shelf, como *The Romanian Circus* (en *Jetlag*, 1999, con Etgar Keret), *Bygone* (en *Flipper vol. 2*, 2000) *The Panty Killer* (en *The Actus Box: Five Graphic Novellas*, 2001), *The Homecoming* (en *Happy End*, 2002) y *Energy Blockage* (en *Dead Herring Comics*, 2004). Esta última “novella” se publicó también en Francia en forma de álbum unitario con el título de *Energies bloquées* (Actes Sud BD, 2005). Su obra más reciente y de mayor extensión es *Metralla* (Sins entido, 2006), publicada también en Italia por Coconino Press.

Actualmente, a su labor como ilustradora y artista de cómic, hay que sumar su trabajo como profesora en la Academia Bezazel de Arte y Diseño de Jerusalén y en la Academia de Diseño Shenkar de Tel Aviv.⁶⁵

MARJANE SATRAPI

Autora iraní, nació en 1969. Su álbum “Persépolis”, aparecido en España en 2002 y publicado por la editorial Norma, ha sido objeto de unas críticas muy positivas. Esta autora autobiográfica narra en “Persépolis” su infancia en el Irán cambiante de los últimos años 70. Cuando se produjeron importantes manifestaciones -que estuvieron apoyadas por el movimiento feminista occidental- para impedir el retroceso en los derechos (conseguidos por/o permitidos a) las mujeres durante el régimen del Sha. Las manifestaciones más importantes, o que tuvieron mayor impacto en la prensa occidental ocurrieron en el año 1979. La autora narra desde su mirada personal sus miedos porque su madre había aparecido en la prensa occidental, fotografiada entre las manifestantes progresistas. Narra también la persecución política de los progresistas que ocurrió en su

⁶⁴ Cada año, los premios Ignatz premian lo mejor del mundo de los cómics alternativos norteamericanos.

⁶⁵ El Trío Berni. Entrevista a Rutu Modan. Entrecómics. Año 2007. Dirección electrónica: <http://www.entrecomics.com/?p=4970> (05/05/2011)

país y las controversias sociales que se sucedieron después de la caída del Sha Reza Pavlevi.⁶⁶

Sus viñetas en blanco y negro nos muestran la polémica que se suscitó en su país sobre la obligación impuesta a las adolescentes de llevar el velo islámico. La persecución política durante la llamada “revolución cultural” y la vuelta a la escuela segregada por sexos. Sus dibujos son buenos y éste álbum aporta la visión personal de la autora.⁶⁷

Adaptación al cine:

En junio de 2007 se estrenó en Francia la película que adapta a la animación los dos primeros álbumes del cómic, codirigida y coescrita entre la propia Satrapi y Vincent Paronnaud. En España se estrenó en alrededor de 40 salas y los resultados no fueron los esperados a pesar de haber recibido muy buenas críticas.⁶⁸

4.1.5. AUTORAS DEL CÓMIC EUROPEO

Del cómic europeo destaca la francesa: CLAIRE BRETÉCHER

Nació en 1940. Es una figura muy valorada del humor francés que los críticos reconocen unánimemente como un gran talento. Pablo de Santis⁶⁹ (1998) la destaca, junto a Reiser y Lauzier, como “una autora que se alimenta de palabras y situaciones que respiran el aire de su tiempo”. Comenzó publicando dibujos indulgentes dedicados a los niños en "Spirou": la serie "Los Gnan Gnan", con unos mocosos insoportables y divertidos. En Pilote publicó "Celulitis", la inefable princesa de los pies grandes a la que no le interesa el matrimonio, y triunfó definitivamente con "Les Frustrés".

Les Frustrés aparecía en una página del semanario "Le Nouvel Observateur" en los años 75, 78, 79. Años de cambios ideológicos importantes y años donde las ideas feministas

⁶⁶ Contexto histórico:

- El primer volumen está datado entre 1979 y 1980, por lo tanto se trata sobre la revolución y el principio de la guerra en Irán.
- El segundo es desde 1980 hasta 1984. Este periodo coincide con la guerra.
- El tercer volumen abarca los años 1984 a 1989. Trata sobre el exilio y la emigración.
- El último trata la época cuando volvió a Irán para estudiar Arte. En esta época se casó y luego se divorció.

⁶⁷ Díez Balda, María Antonia. Op.cit. Página 03

⁶⁸ El trailer de Persépolis en español se puede ver en youtube a través del siguiente enlace: http://www.youtube.com/watch?v=FGjcfGgVm64&feature=player_embedded (18/05/2011)

⁶⁹ Pablo De Santis es un escritor argentino (Buenos Aires, 27 de febrero de 1963). Estudió la carrera de Letras en la Universidad de Buenos Aires, y trabajó como periodista y guionista de historietas. (Monografía en internet: <http://www.imaginaria.com.ar/10/3/desantis.htm> 05/06/2011)

triunfaban. Se preguntó al editor de la revista, Jean Daniel, sobre la línea política que mejor representaba a "Le Nouvel Observater", éste respondió que es la página de Claire, porque "en esos tiempos de cambio muchos nos sentimos frustrados de no poder vivir de acuerdo con las ideas que preconizamos". Todas estas contradicciones de esa época fascinante, las refleja Claire con una ironía genial y un dibujo excelente. En uno de ellos "La moitié du Citron" en Les Frustrés 2, una mujer dice que está empezando a comprender a las feministas, se queja del ser machista y explotador que vive con ella, y en la última viñeta descubrimos que quien vive con ella es en realidad otra mujer, quien, además, al llegar a casa pregunta: ¿Qué se cena?

Ironiza sobre los intelectuales y la clase media de su tiempo. Como coincidió con la Segunda Ola del Movimiento feminista (años 70 y 80) en sus álbumes "Les Frustrés" aparece a veces el Movimiento feminista organizado (Mouvement de Liberation des Femmes, MLF). Bretécher dibuja en sus viñetas a las militantes haciendo campaña política en medio de la indiferencia de otras muchas mujeres; ironiza con las contradicciones que esa ideología implicaba en sus vidas; analiza a las militantes con su aguda sensibilidad crítica: las relaciones entre ellas, con sus amigas, con sus madres, con sus hombres, sus hijas, etc. Un ejemplo divertido es el de una madre concienciada que se preocupa de que su hija adolescente tome la píldora anticonceptiva "por si acaso". La niña, que está estudiando en su cuarto con su novio enredado entre sus piernas, la escupe y dice que su madre le hace tomar venenos. En otra página vemos a una pareja de niña-o jugando a los maridos y reproduciendo los papeles tradicionales... pero, cuando llega su madre concienciada, mienten y le aseguran que es ella la que va a trabajar en el coche y él quien friega los platos.

Su álbum "Le cordon infernal", de 1982, es genial, no podría haber sido escrito por un hombre, y el del mismo año "Les Méres" contiene páginas antológicas y alguna historia larga estupenda. Una página que quiero resaltar es la que se titula "Nos carrières". En ella una ejecutiva aconseja a otra que disimule el embarazo, haciendo dos cortes en la falda al traje Chanel, una a cada lado de la cintura: así nadie notará nada... y luego, 15 días de baja para el parto, se disimulan con un fuerte gripazo. Aquí podemos observar una vez más como un embarazo supone un obstáculo en la carrera profesional de las mujeres.

Bretécher sigue publicando, destaco: "La vie passionnée de Thérèse d'Avila" de 1980; "Dr. Corral medicina general," de 1998; "Agripina"⁷⁰, en el que retrata a una adolescente de 16 años. Los que tienen de protagonista a Agripina son muy actuales y su dibujo está lleno de color y movimiento. Por último el mejor de los recientes: "El destino de Mónica", Ed. Beta 1998, en el que toca todos los temas actuales: la inmigración ilegal, el sida, la reproducción asistida y los embriones congelados.⁷¹

4.1.6. AUTORAS DEL COMIC EN ESPAÑA

ROSA GALCERÁN VILANOVA

Nace en Barcelona, en 1917. Después de pasar por el campo de la publicidad llega al cómic, dibujando sus primeras páginas para la revista MIS CHICAS (1942)⁷². Un poco más tarde, se le publican un par de cuadernos dentro de la serie CUADERNOS SELECTOS (1944). Galcerán, sugiere, crea e inicia la colección AZUCENA (1946)⁷³, es la revista de cuentos de hadas, de obligada lectura femenina en esa época. En el año 1950, se editan 600.000 cuadernos semanales y se convierte, en la publicación más leída de España, durante cerca de 20 años.

Colabora para *Chispa* (1948) con el personaje "Katy". También, esporádicamente para otras publicaciones, como: *Cuentos de la abuelita* (1949), "Alicia" (1955), "Graciela" (1956), "Rosas blancas" y "Lindaflor" (1958), "Serenata y Susana" (1959).

El ejemplo positivo de Galcerán, motivó en su momento, que muchas jóvenes se inclinaran hacia el arte del cómic, abordando diversas temáticas, como: hadas, románticismo o aventuras.⁷⁴

⁷⁰ Agripina es una adolescente que acumula todos los tópicos de su edad: rebelde, enfadada con la sociedad, con su madre, con su hermano y la mayoría de las veces hasta con sus amigos. Cuando descubre que su bisabuela vive en una residencia, no muy lejos de casa, cree que es la mejor oportunidad de sacarle algo de dinero a su antepasada, pero pronto descubrirá que tiene mucho más en común con la anciana de lo que en un principio creía. La bisabuela parece ser muy despistada, pero en el fondo sabe muy bien lo que hace y Agripina encuentra en ella casi su alma gemela. Entre la mayor de la familia y la adolescente rebelde se entablará una relación por interés que poco a poco se tornará en cariño (Merino, Ana: *El cómic hispánico*, Madrid, Editorial Cátedra. 2003).

⁷¹ Díez Balda, María Antonia. Op.cit. Página 05

⁷² La revista Mis Chicas era el suplemento de Chicos. Estaba dirigida a niñas mayores de 7 años. Era publicada semanalmente con temas de humor, fantasía y romanticismo.

⁷³ Las niñas y adolescentes de la época se veían sumergidas en sus aventuras, se reflejaban en ella ya que son narraciones de cuentos y relatos de hadas, princesas, reinas y magos, e historietas de corte romántico con las que toda niña soñaba alguna vez.

⁷⁴ Tebeos de siempre. Junio 2010. Dirección electrónica: <http://www.tebeosdesiempre.com/descrips.do?d=autor.do&f=30> (12/06/2011)

CARME BARBARÀ GENIÉS

Nace en Barcelona en 1933. Sus publicaciones son: Cuentos de hadas (ed. Genies), Florita⁷⁵ (ed.Plaza), Azucena (ed. Toray), Sissi (ed. Bruguera), Blanca (ed. Bruguera), Claro de Luna (Ibero Mundial), Marilyn (Ibero Mundial), Mary Noticias (Ibero Mundial). Ha publicado en Inglaterra, Francia, Suecia y actualmente sigue publicando en Italia y Escocia.

Carme Barbarà es una de las pocas mujeres dibujantes que han conseguido tener una serie propia con una tirada larga, Mary Noticias⁷⁶ llegó a los 484 ejemplares sin contar con los extras.

El dibujo de Carme tiene un trazo limpio, sencillo y a la vez muy ágil, sus chicas son bonitas y llamativas, su dibujo les imprime un carácter entre inocente y sensual, sin necesidad de mostrar en exceso los atributos femeninos (lo cual era muy lógico teniendo en cuenta la censura existente en la época en que Carme publicó su principal producción en España).

Actualmente, Carme Barbarà, sigue dibujando aventuras juveniles para chicas, pero desgraciadamente, y como tantos otros buenos dibujantes de nuestro país, sus trabajos solo se publican en el extranjero.⁷⁷

MARÍA PASCUAL ALBENCILES

Nace en Barcelona el 1 de julio de 1933. Comienza a dibujar desde muy joven, publicando sus primeras ilustraciones a los 14 años, para el cuento El hada de la fuente. Desde entonces trabaja de forma continuada para la Editorial Toray en el campo del cómic. Más tarde pasa a la ilustración a todo color.

Ha ilustrado todos los clásicos infantiles y juveniles, Andersen, Grimm, Perrault, Dickens, Tolstoi, y también los modernos como Erid Blyton o Luisa M. Scot entre

⁷⁵ El personaje de Florita, apareció por primera vez en el tebeo "EL Coyote" en 1947, creado y dibujado por Vicente Roso (Vinaroz 1920, +Barcelona 1996). Tal fue el éxito del personaje, las lectoras enviaron un aluvión de solicitudes pidiendo que se ampliase el espacio dedicado a Florita. De esta forma, en 1949, nace la revista femenina "Florita". (Alary, Viviane: *Historietas, comics y tebeos españoles*. Presses Universitaires du Mirail: Hespérides Espagne, Université de Toulouse, Le Mirail. 2002.)

⁷⁶ Mary es una reportera de televisión que vive trepidantes peripecias en medio de un supuesto triángulo amoroso que, en realidad, no es tal. La serie fue concebida desde una perspectiva moderna, en la que la "realidad" sustitúa el habitual trasfondo fantástico de la época, aunque sin abandonar en ningún momento el marco romántico.

⁷⁷ Tebeos de siempre. Op. Cit. Página 16

otros.

Obras ilustradas por María Pascual: Azucena, Alí Babá, Cascanueces, entre otros.⁷⁸

PURA CAMPOS

Nació en Barcelona en 1937. Se volcó siempre con las inquietudes de las jovencitas, sus sentimientos ante la primera cita, el rencor a flor de piel por una amistad fallida... Quizás su mirada intimista a esa «edad del pavo» que se antoja «ridícula, pero es realmente compleja, sobre todo, en el caso de las mujeres» fue la que le ha valido a Pura Campos pasar a los anales de la historieta española, de la que es su máximo exponente, con el nombre de Purita Campos.

A sus 73 años, ese detalle no parece importarle en absoluto, pese a que se presenta como Pura Campos. Sus comienzos en la industria del cómic fueron allá por los años 50.⁷⁹ Además, como buena dibujante, sabe que de lo que se trata es que quede el nombre de sus ilustres «criaturas»: Tina, Gina o su preferida, Esther.⁸⁰

Altavoz del tebeo femenino: tuvo que «berrear» a base de pluma y color contra arcaicos comentarios del tipo «no dibuja mal para ser una mujer» o contra la confección de portadas de revistas de moda para hacerse el hueco que ansiaba como dibujante en la catalana Editorial Bruguera, primero, en Europa a continuación.

A caballo entre Barcelona y Londres, sus obras siempre estuvieron infravaloradas en nuestro país, y eso a pesar de tiradas de 400.000 ejemplares semanales, un tremendo éxito si lo comparamos con las series de 2.000 ejemplares que son habituales hoy en día. Su óbice, claro: era mujer y contaba «cosas de mujeres». Y aún había más barreras: «En los sesenta, dominaba sobre todo la autocensura, porque yo sabía que el detalle más nimio, como dibujar a mi protagonista con un chico en el campo iba a ser objeto de reprobación. Se tenía que pintar siempre a la pareja en la ciudad, con mucha gente alrededor, así que la represión era propia, natural».

⁷⁸ Tebeos de siempre. Op. Cit. Página 25

⁷⁹ La alianza de España con los Estados Unidos acabó con el aislamiento internacional y abrió la economía. Sin embargo ésta quedó definitivamente por detrás de las economías de las democracias europeas, que en la guerra mundial habían sufrido desastres similares al de la guerra civil española.

⁸⁰ Esther y su mundo está basada en la serie *Patty's World* del guionista Phillip Douglas y cuyas ilustraciones corrieron a cargo de la dibujante Purita Campos, se publicó desde 1974 a 1988 con una tirada semanal de entre 300.000 y 400.000 ejemplares y fue traducida a cuatro idiomas (Lladó Pol, Francesca: *Los Comics de la Transición*, Ediciones Glénat.2002)

Fuera de España, la historia marcó que Pura triunfase con su «Patty's world» en Inglaterra, quien fue «Esther y su mundo» en nuestro país, serie publicada hasta 1988; con Tina en Holanda (editada después en la madrileña revista Jana) y con Gina (en la revista que le dio nombre, la editorial Bruguera publicó las más de 200 páginas que Campos dibujó con guión de Francisco Ortega). «Aún, veinte años después, sigo haciendo algo de Tina, con sus intrigas, sus misterios», dice Pura, quien dirigió en la década de los 80 sus pasos a otros menesteres: una academia de dibujo, una sala de exposiciones... y siempre la pintura.

«Me he considerado toda mi vida mejor con el color que con el lápiz. Soy mejor ilustradora que dibujante». Algo que no le ha impedido cosechar el título de «ariete» del cómic femenino español.

Su lucha, ayer y hoy, parece no haber cesado. Habla de lo complicado que es el mundo del cómic, de que en la actualidad se considera un arte pero subyugado a las grandes editoriales, de que los muchachos siempre prefirieron el idealismo de los superhéroes y las mujeres ingerimos más dosis de realidad, aunque -añade- «el hombre cada vez demanda más su parte femenina, que lo mejora mucho». ¿Y qué hay acerca del nuevo público? «Nunca ha sido fácil». Campos sabe que hubo más de una generación de lectoras que creció de la mano de sus viñetas, «pero entonces (años 60-70) las mujeres jamás admitían que leían esas historias, se sentían ridículas porque lo veían cosa de niñas. Era más moderno decir que se hacían cosas más maduras». Hoy, las pequeñas crecen junto a Barbie, Nancy, o en otros casos, con los héroes marcianos y saltarines de los videojuegos. «La tele vende mucho, y los niños consumen demasiada. El cómic debería enseñar valores en las escuelas; tiene una gran cantidad de opciones que no se explotan y que serían de buen provecho para las generaciones actuales».

¿Cuál es esa gran virtud que guardan las páginas de un tebeo? «Una viñeta sirve como forma de escapismo, de evasión, también para idealizar la realidad, o para combatirla. Lo importante de un cómic no es sólo que esté bien dibujado, es su forma de conexión».

Lo que conecta, para Pura, es la sencillez de las historia que cualquiera (hombre y mujer) oculta en el cajón de su día a día.^{81, 82}

ANA MIRALLES

Nació en Madrid en 1959. Fue la diseñadora del cartel del 28 Salón del Cómic de Barcelona gracias a que el año anterior fue la ganadora del Gran Premio de este mismo salón. Se dio a conocer en 1982 con sus colaboraciones en fanzines y revistas y consiguió reconocimiento internacional gracias a trabajos como *Eva Medusa*, con guiones de Antonio Seguro. Adaptó la novela *En busca del Unicornio*⁸³ y actualmente trabaja en la serie *Djinn* (Norma), con guiones de Jean Dufaux.⁸⁴

Ana Miralles cuenta que "Hacer el cartel del salón ha sido un privilegio y una gran responsabilidad, la verdad es que me salió de forma natural, al principio estaba asustada porque pensé que tendría que hacer a alguien con un pijama de colores volando o multitudes agolpadas, pero una vez superado el complejo me planteé la historia de una chica que volvía del salón y estaba leyendo en su casa, y eso es lo que he dibujado" a Jesús Jiménez, reportero de RTVE.

Continúa explicando que "Mis principales personajes son femeninos porque el guionista piensa que me puedo sentir identificada y aportar una visión sobre los personajes diferente a lo que se viene haciendo. También me gustan los escenarios exóticos y las historias de época porque es mi manera de viajar, ya que paso tanto tiempo sentada, es una forma de aprender, porque procuro ser rigurosa con la documentación."⁸⁵

⁸¹ Jiménez, Jesús: *Las grandes damas del cómic español clausuran el 28 Salón del Cómic de Barcelona*. RTVE. Año 2010. Dirección electrónica: <http://www.rtve.es/noticias/20100509/grandes-damas-del-comic-espanol-clausuran-28-salon-del-comic-barcelona/330624.shtml> (18/06/2011)

⁸² Montañes, Érika: *El Salón Internacional del Cómic de La Coruña lanza una mirada hacia un espectro siempre olvidado, el cómic que retrataba el complejo mundo de las adolescentes*. Periódico ABC. Año 2005. Dirección electrónica: http://www.abc.es/hemeroteca/historico-17-08-2005/abc/Cultura/pura-campos-antes-las-mujeres-no-admitian-leer-comics;-hoy-sus-hijas-no-saben-que-existen_61237997012.html (19/06/2011)

⁸³ Ambientada a fines del siglo XV, la novela narra un episodio ficticio de la vida de Juan de Olid, criado y escudero del condestable de Castilla. A Olid se le coloca al frente de una expedición a través de África para conseguir el cuerno del unicornio, el cual aumentará la virilidad del rey Enrique IV de Castilla, llamado el Impotente. Durante el viaje, habrá lugar para innumerables aventuras y peripecias de Olid y sus compañeros.

⁸⁴ Jean Dufaux es un guionista de cómics prolífico que ha escrito para una gran cantidad de artistas famosos de cómics. Fascinado por el cine, hizo algunos cursos en las artes cinematográficas, que más tarde serían su influencia en sus escenarios para los cómics. (Monografía en internet: <http://www.edicionesglenat.es/autor.aspx?pd=119> 13/07/2011)

⁸⁵ Jiménez, Jiménez. Op. Cit.: <http://www.rtve.es/noticias/20100509/grandes-damas-del-comic-espanol-clausuran-28-salon-del-comic-barcelona/330624.shtml> (18/06/2011)

LOLA SÁNCHEZ

Ha colaborado con artículos, humor gráfico y cómics en publicaciones como El batracio Amarillo, Radio Etiopía, Tebeosfera, la primera encarnación de Humoralia Virtual, Dos veces breve, El Ajo, El subte de Argentina, la revista de información cultural granadina Guía Erebus, la revista electrónica de humor Irreverendos y en el diario Málaga hoy.

Tiene obra seleccionada por el museo de humor de Fene (la Coruña)⁸⁶, el museo de Arte de Larrés (Huesca)⁸⁷ y por la Fundación General de la Universidad de Alcalá de Henares XI y XII muestra de humor gráfico.

Ha realizado humor gráfico e ilustraciones para agrupaciones ecologistas, revistas de psicología de carácter divulgativo, y asociaciones para la prevención de la ludopatía. Forma parte de una exposición internacional de mujeres humoristas gráficas que se inauguró en Colombia y prevé pasar por diversos países de América y de Europa. Forma parte del reciente catálogo y exposición itinerante de autores andaluces de cómics promovido por la Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía.⁸⁸

ANA MERINO

Nace en Madrid en 1971. Es poeta y estudiosa de los cómics. Enseña literatura y estudios culturales en Dartmouth College (Hanover, EEUU). Ha publicado cuatro poemarios y un ensayo titulado *El cómic hispánico* (Cátedra, 2003). Ha ganado los premios Adonais⁸⁹ y el Fray Luis de León de poesía. Es miembro del comité ejecutivo del Internacional Comic Art Festival (ICAF), del patronato del Center for Cartoon Studies en White River Junction, y del comité editorial del Internacional Journal of

⁸⁶ Museo único en España por la temática de sus fondos. Dibujos, fotografías y objetos de autores de todo el mundo que retratan de forma humorística la sociedad del s. XX y XXI. Todas las obras que se exponen en el Museo forman parte de donaciones.

⁸⁷ A comienzos de los años ochenta la Asociación "Amigos de Serrablo" inicia el proyecto de crear un museo de dibujo en la localidad sarrablesa de Larrés. El 14 de septiembre de 1986 se inaugura el museo, único en España, dedicado íntegramente al dibujo.

⁸⁸ Humor gráfico de Lola Sánchez. Periódico independiente de Alhaurín de la Torre. Dirección electrónica: <http://www.alhaurin.com/columnistas/Humor%20grafico%20de%20Lola%20Sanchez.php> (22/06/2011)

⁸⁹ Desde su fundación, el compromiso del Premio Adonais ha sido el de promocionar voces nuevas para la poesía española, así como el empeño por descubrir valores inéditos. De este modo, las voces jóvenes hallaron en la colección y Premio Adonais una preferente oportunidad de mostrarse. Para que ese desenvolvimiento fuese aún más efectivo, en las bases de su concurso se especifica que sus participantes no han de rebasar, en el momento de enviar su trabajo, los treinta y cinco años, de modo que eviten la lógica competencia de los maduros. La juventud tiene, pues, campo libre para expresarse y lograr el papel que le cuadra en la trayectoria donde se acumulan tantos propósitos creativos. (Mainer, José Carlos; Díaz de Castro, Francisco; Teruel, José; Lanz, Juan José; Prieto de Paula, Ángel L.; Cano Ballesta, Juan, *60 años de Adonais: una colección de poesía en España (1943-2003)*, Madrid, Devenir Ensayo, 2003)

Comics Art. Ha comisariado dos exposiciones sobre cómic, publicando el catálogo *Fantagraphics creadores del canon* para la Semana Negra.⁹⁰

Merino hace un análisis sobre el reflejo que se hace en los cómics de los hogares desestructurados por ser un problema de ahora y de siempre, ya que la violencia doméstica es una lacra social que tiene lugar desde que la fuerza bruta se impone sobre el diálogo y la razón en el hogar. Lo titula “Dolor doméstico en los cómics”: el cómic como espacio expresivo, tanto en su dimensión narrativa como visual, ha reflejado en diferentes ocasiones las problemáticas sociales, ideológicas y culturales del universo que lo rodea. Estamos acostumbrados a asociar el cómic al mundo de los superhéroes del imaginario adolescente que se han ido convirtiendo en superproducciones de las grandes industrias cinematográficas. Sin embargo, el cómic ha tenido y tiene complejas vertientes que van más allá de los superpoderes. El *Comix Underground* estadounidense de los años sesenta sería un interesante ejemplo. Dicho género está asociado a la compleja figura de Robert Crumb, padre de un movimiento contracultural que basaba su discurso gráfico en la provocación. Sus obsesiones y complejos de inseguridad le hicieron utilizar lo femenino como objeto de deseo sobre el que construir sus sátiras más violentas. Jugaba con estereotipos clásicos de lo femenino y los agredía brutalmente, como es el caso del pintor que arremete contra su modelo, o la parodia de sí mismo en una entrevista televisiva estrangulando a la exuberante presentadora que le acusa de usar el sadismo en sus cómics desde una óptica sexual. Crumb utilizaba sátiras de fuerte contenido sexual aderezadas con violencia hacia la mujer, anhelando impactar al orden establecido, sin preocuparse demasiado por las implicaciones misóginas que conllevaba su trabajo. Sin embargo, también hubo mujeres dentro del movimiento del *Comix Underground*⁹¹, o herederas del mismo, que expresaron otras realidades. Sus obras se enfrentan a una sociedad que no quería entender sus voces feministas ni la

⁹⁰ Semana Negra es la denominación que recibe un festival que se celebra en Gijón, organizado por su ayuntamiento, basado en el género literario conocido como novela negra. Incluye actos culturales y diversos eventos lúdicos como conciertos, terrazas de bares, mercadillos, atracciones, etc.

⁹¹ El comix o cómic underground (en inglés, *historieta subterránea*) era en origen meramente un concepto técnico referente a los canales de edición, impresión y distribución de las historietas que se desarrollaban al margen de las grandes editoriales de los Estados Unidos en los años 60. Supusieron entonces un auténtico revulsivo para el desarrollo del medio al permitir la afloración de historietas que no seguían los cánones tradicionales, que los contravenían abiertamente y se dedicaban a minar los sacrosantos principios de la sociedad en que se desarrollaban. El término, al ser trasvasado a otros idiomas, quedó asociado a los rasgos formales y temáticos de las historietas publicadas en la prensa contracultural de aquella época, designando también por extensión a la que se asemeja estilísticamente a ella. (Seisdedos, Iker: *Viaje al planeta de Robert Crumb*. *El País*. 20/01/2008. Página 12)

reivindicación gráfica de lo femenino. A la vez, son mujeres jóvenes que desarrollan el género autobiográfico desde una perspectiva intimista que narra sus grandes traumas.

La creadora norteamericana Phoebe Gloeckner en su novela gráfica *A Child's Life and Other Stories* recoge diferentes comics publicados entre 1987 y 1997. Ella había sido testigo en la adolescencia del movimiento *Underground* y su obra refleja con sordidez e intensidad esa época de su vida. El propio Crumb introduce y admira su obra, y reconoce en ella la capacidad de ser indestructible, de haber sobrevivido a una juventud que hubiese acabado con cualquiera. Gloeckner nos relata no sólo los abusos a los que se ven sometidas su madre, su hermana y ella, a manos del novio de su madre, sino también los sufrimientos de sus amigas. Gloeckner es manipulada por el novio de su madre que tiene relaciones sexuales con ella y se aprovecha de sus miedos e inseguridades para tenerla controlada. El entorno doméstico es un infierno en el que su madre ha quedado paralizada por el alcohol y no se siente con fuerzas para intervenir frente a los abusos que su novio ejerce contra sus hijas y ella. El mundo de sus amigas también está lleno de sórdidos y violentos abusos por parte de sus familiares. Su amiga Cheryl es golpeada brutalmente por su padre con una correa de perro. Aunque el caso de su amiga Tabatha es el más espeluznante, ya que su propia madre, una heroinómana, la utilizaba cuando era niña para que actuase en películas pornográficas y así financiar su adicción.

Todas ellas son niñas con infancias marcadas, en las que no reconocen un espacio doméstico de seguridad y equilibrio. Los cómics de Gloeckner necesitan expresar ese trauma para tratar de superar lo que arrastra esa dolorosa memoria. También la artista de comics estadounidense Debbie Drechsler escribe sobre su dramática experiencia. Sufre de niña y adolescente constantes abusos sexuales y vejaciones psicológicas a manos de su padre. En su novela gráfica *La muñequita de papá (Daddy's Girl, 1996)*, la infancia se transforma en una angustiada pesadilla de la que su protagonista no puede salir.

Tanto los comics de Gloeckner como los de Drechsler denuncian realidades espeluznantes sobre los abusos que se cometen en muchos más hogares de los que creemos. La violencia doméstica tiene un rostro inhumano y sádico que busca a las víctimas más débiles. Estas obras en cierta forma están denunciando delitos sin resolver que necesitan ser reconocidos por la sociedad. Habrá una referencia a estas dos mujeres más adelante.

Los cómics también pueden hablar por los que sufren y transformarse en espacios de reflexión y crítica de una sociedad que no quiere darse cuenta de los dramas ocultos en el interior de muchos hogares. Éstos, de corte autobiográfico, rompían con el estereotipo clásico del cómic como espacio de entretenimiento. La voz adulta de estas mujeres necesita reconstruir el testimonio de sus traumas y de los de otras mujeres. El cómic femenino autobiográfico que ha heredado muchos aspectos de la estética del *Underground* no busca la provocación gratuita ni el sarcasmo. Es un tipo de cómic que trata de expresar problemáticas intimistas y mostrar la indefensión de la niñez en el entorno doméstico denunciando realidades atroces.

En España, con Carlos Giménez también encontramos una voz gráfica que nos habla desde la indefensión de la niñez. En *Paracuellos* refleja en clave autobiográfica los aspectos más siniestros, sórdidos e hipócritas de las instituciones franquistas. Giménez relata la amarga cotidianidad de centros de acogida como “Auxilio Social”⁹² que abusaban sistemáticamente de la infancia. Su obra también recuerda y narra gráficamente la violencia que se ejercía contra las mujeres en el entorno doméstico. Los malos tratos y las palizas eran parte de la escenografía de una sociedad machista que aceptaba como realidad cotidiana los golpes y los insultos. En una de sus historias de la serie *Barrio*, describe al macabro personaje del falangista Bautista y explica aspectos terroríficos de la sociedad de su niñez: “cuando yo era niño todavía no se había acuñado el término “machista”. Los hombres, sin embargo eran muy machos. ¡Como estaba *mandao!*”. Así pone como ejemplo de macho a su vecino, el falangista Bautista, hombre siniestro que entre sus comentarios chulescos solía decir que se pegaba hasta con su madre. Giménez critica duramente a este tipo de hombres y la permisividad que la sociedad tenía con ellos. Por ejemplo, cuando Bautista llegaba borracho a casa la mitad de los días, le pegaba descomunales palizas a su mujer. Las vecinas, aterrorizadas, lo escuchaban y se lo comentaban con tristeza y horror a sus maridos. Sin embargo, ellos respondían sin inmutarse: “¡Algo habrá hecho!”. Esta historieta, creada en 1998, reconstruye una triste realidad de los tiempos lejanos del franquismo, en la que los hombres asociaban la masculinidad a un discurso práctico de violencia contra las

⁹² Pasados los años cuarenta, cuando el reparto benéfico de comida había dejado de tener sentido, Auxilio Social su quedó como una institución más de asistencia social dentro del Régimen, gestionando los centros escolares y sanitarios que se habían ido creando. Estos centros pasaron a depender, en 1976, al ‘Instituto de Asistencia Social del Ministerio de Gobernación’ y el nombre de ‘Auxilio Social’ pasó a la historia. (Sánchez Blanco, Laura; *Auxilio social y la educación de los pobres: del franquismo a la Democracia*. Foro de Educación, Nº. 10, 2008)

mujeres. El autor es consciente de que aquello no había pasado a la historia y cerraba la página con una frase que abría un serio interrogante: “[Esto, chicas, afortunadamente ¿ya no pasa?]”. Si comparamos el triste universo que reflejaba Giménez en sus historias con la realidad del presente, podemos señalar importantes cambios en la sociedad española que reconoce como delictivos y persigue estos abusos contra la mujer. Existe ahora una gran concienciación por parte de toda la sociedad y sus instituciones trabajan por impedir que suceda. Pero desgraciadamente, la violencia doméstica continúa marcando a golpes e insultos la cotidianidad de muchos hogares.

La violencia doméstica como temática dentro del cómic es y será un elemento del costumbrismo gráfico mientras su rastro continúe señalando a la sociedad. Los verdaderos artistas, cuando la incluyen como temática en sus obras, son conscientes de lo que conlleva de denuncia y testimonio. Estos cómics tratan de estremecer a sus lectores, romper las viñetas de la ficción para que se cuestione la realidad de un mundo donde el hogar ha dejado de ser el refugio de la vida.⁹³

SANDRA UVE

Nació en Barcelona en 1972. Es licenciada en Bellas Artes. Dibujante de comics, escritora, guionista, presentadora de televisión (Cuatrofera de Cuatro, 52 de Localia y Nada que perder de Paramount Comedy). Directora de los programas “Il.lusionadors” (de Sony Tv para Tv3) y Toon Toon (de Sofa Experience para TV3). Exdirectora de cine X. Autora de las novelas gráficas 621Km (Dobledosis), Los Juncos (Astiberri) y del libro Ponme la mano aquí (Aguilar/Santillana). Autora del blog Sexorama de MTV (RIP sept. 2009). Ilustradora gráfica de la revista *Rolling Stone* (Prisa) hasta diciembre de 2009 y escritora en los últimos 4 años de crítica y reseña de cómics para la revista *Primera Línea* de Grupo Zeta. Colabora además todos los lunes en radio (Extraradi de com Radio) y actualmente presenta el programa Mundo X en Canal + (Prisa/Sogecable).⁹⁴

A Sandra se le adjudicó la frase “El feminismo ha hecho tanto daño al sexo como el machismo”. Sin embargo, ella misma niega haber dicho “semejante sandez” y afirma que “Nada de esa frase comparto. Creo que el feminismo es una buena hazaña. ¡Y no

⁹³ Ana Merino. Dolor doméstico en los cómics. Carceldeamor.net. Dirección electrónica: <http://www.carceldeamor.net/vsc/textos/textoam.html> (20/04/2011)

⁹⁴ Página oficial de Sandra Uve. Dirección electrónica: <http://sandrauve.wordpress.com/about/> (22/04/2011)

puedo decir lo mismo del machismo! Creo que muchas feministas están creando buenos discursos sobre la sexualidad desde hace 20 años, y afortunadamente crean eco desde hace unos pocos. Creo que las mujeres son lo mejor que le ha pasado a este mundo y al otro.”⁹⁵

IDOIA IRIBERTEGUI

Nació en Pamplona (Navarra) en 1973. Entre 1988 y 1990 gana varios premios de cartelismo, lo que le permite tomar contacto con el mundo de la ilustración y el diseño gráfico.

Se traslada a Salamanca en 1991 para estudiar Bellas Artes. Se licencia en la especialidad de diseño gráfico y audiovisuales en 1996. Desde entonces vive y trabaja en Barcelona compaginando encargos de diseño gráfico, ficticios para cine y TV e ilustración.

Se encuentra especialmente cómoda en la ilustración infantil y juvenil y cercana a la ilustración de moda. Trabaja como diseñadora e ilustradora freelance.

Es la creadora del personaje “Lolita Butterfly”, una recopilación de tiras ilustradas que describen las peripecias de esta jovencita de 8 años y sus compañeros: "Ella lee muchas revistas y quiere ser una diseñadora famosa y además se hace gurú de la moda y le dice a la gente lo que tiene que ponerse"

Respecto a las diferencias que seguimos encontrando entre hombres y mujeres en la industria del cómic, Idoia comenta que "las chicas seguimos en minoría en el mundo del cómic, pero cada vez somos más y hay mucha gente que lo intenta, a ver si cambian las cosas. A las chicas que quieran dibujar les recomiendo mucho esfuerzo, mucha paciencia y mucha perseverancia".⁹⁶

⁹⁵ Conversación electrónica con Sandra Uve aclarando su opinión acerca de lo publicado en el artículo de EFE. Sandra UVE: "El feminismo ha hecho tanto daño al sexo como el machismo". Soitu.es. Año 2009. Dirección electrónica: http://www.soitu.es/soitu/2009/01/20/info/1232461780_145553.html (01/05/2011)

⁹⁶ Carlos. Idoia Iribertegui. Animaldía. Año 2007. Dirección electrónica: <http://www.animaldia.com/comic-e-ilustracion/33-comic-e-ilustracion/220-idoia-iribertegui.html> (23/04/2011)

IRENE DÍAZ

Irene Díaz es una joven dibujante granadina nacida en 1984. Han reconocido su valor al encargarle el cartel del II Salón del Manga de Andalucía. 'All in' es el título de la serie más interesante que está publicando en Francia, aunque también podemos ver sus dibujos en Estados Unidos.

En una entrevista que concede al diario *Ideal*, Irene explica que sus primeros trazos los dibujó a la temprana edad de 12 años, cuando descubrió que le gustaba dibujar personajes como Goku. En 2007 publicó su serie 'All in' en Francia y 'yaoi' (manga dedicado a las relaciones entre homosexuales) en Estados Unidos. Sin duda tiene un futuro prometedor, por su talento y porque su trayectoria profesional acaba de comenzar.⁹⁷

Si nos adentramos en la historia del cómic en España, **las primeras receptoras** fueron las adolescentes de la época franquista. Apareció el cómic para chicas (1940/1970).

La finalidad última es tener a la mujer española recluida en su casa al cuidado de su marido y los niños, con pocas posibilidades de incorporarse a las luchas socio-políticas de los hombres. Así, desde 1940 hasta los años 60 surge un nutrido grupo de revistas dirigidas al público femenino, más o menos alienantes, las cuales configuran un caleidoscopio de inviable continuación en el tiempo. Lo único que tienen de positivo estas publicaciones, en sus primeros años, es la tímida incorporación de la mujer, primero poco a poco y después con un fuerte empuje, al dibujo de cómic del género.

Como excepción, rompiendo el alud de revistas cándidas, “Mis Chicas”(1941) es un producto de alta calidad estética y literaria, publicación de extraordinaria versatilidad, de impecable y cuidado contenido a pesar de estar dirigida a los lectores más pequeños.

La más popular de las revistas del tema de hadas –por el éxito conseguido- es “Azucena” (1946), narraciones de cuentos y relatos blandos que al evolucionar la mentalidad del país, pasa de historias de princesas, reinas y encantamientos a

⁹⁷ Miguel Ángel Alejo, Miguel Angel; Díaz, Irene: *La solución para los autores manga españoles, tristemente está fuera*. Diario *Ideal*. Septiembre 2007. Dirección electrónica: http://www.ideal.es/granada/prensa/20070922/vivir/irene-diaz-solucion-para_20070922.html (25/04/2011)

historietas de corte romántico. En esta colección la mujer empieza a desarrollarse en las tareas de historietista. Las autoras más prolíficas son Rosa Galcerán y María Pascual.

El año 1949 aparece en el mercado “Florita”, la revista estrella durante mucho tiempo de las adolescentes. Probablemente la mejor revista de niñas con buenos guiones y excelentes dibujos. Colaboran los mejores historietistas del país, prácticamente son los mismos de “El Coyote”, además de Pili Blasco.

Más adelante salen otros cómics, como “Mariló” (1950), “Sisi”(1958) o Lily” (1959) con variaciones y estilos diversos que contemporizan con la evolución positiva de la mentalidad de la mujer del momento y que al principio intentan imitar a “Florita”. Destacan entre otros: los artistas: José Luís, Alférez, Lanzón, Purita Campos, Grau, Alamar, Palop, Serafín, Pilar Mir, Frejo, Henry, Karpa, Sanchís Cortés, Coch, etc.

Un ejemplo de aprovechar el éxito de otros medios (el mundo de la canción ligera) lo hallamos en “Claro de Luna”(1959), de contenido amorfo. Presenta una historia argumentada en el mensaje contenido en la letra de una canción de moda de la época, base del dibujo en cómic. Una colección semanal en la cual colaboran diferentes artistas de ambos sexos, dando una visión extraña de difícil digestión. La aceptación de ésta revista está avalada por los acontecimientos de la época: la apertura del régimen franquista, la llegada de la televisión, la proliferación de festivales de la canción y los "guateques"

También llega alguna publicación innovadora como “Mary Noticias” (1960) de Carmen Barbará, y Lilián azafata del aire” (1960) colecciones con protagonistas femeninas, haciendo contrapunto al machismo permanente imperante en los cómics españoles de aventuras

Hay intentos más o menos acertados en ir presentando publicaciones diferenciadoras de los cuentos, historias para chicas, historias románticas y de aventuras. Buscando una originalidad de cariz positivo en un mercado de consumo en evolución.⁹⁸

⁹⁸ Museo del cómic y la Ilustración. Dirección electrónica: <http://www.delcomic.es/museo/expo/historia.htm> (11/05/2011)

5. UN ESTUDIO DE CASO: MORTADELO Y FILEMON

A finales de 1957, Francisco Ibáñez presentó una propuesta nueva para Pulgarcito, se trataba de Mortadelo y Filemón que fue publicada ininterrumpidamente desde 1958. Durante todo este tiempo, ha sabido adaptarse a los nuevos tiempos y se ha convertido en la serie más longeva de la historia española. Ibáñez apenas era un novato en la revista Bruguera cuando concibió a una pareja de detectives privados en una serie para la que propuso tres títulos distintos: *Mr. Cloro y Mr. Yesca, agencia detectivesca*; *Carino y Pemales, agentes especiales*; y *Lentejo y Fideino, detectives finos*. Ninguno de ellos fue del gusto de la empresa, ya que esta misma impuso el titular por el que serían reconocidos desde entonces, con el añadido del típico ripio tan querido de la época “agencia de información”.

Filemón era el jefe, siempre malhumorado, y Mortadelo era algo torpe aunque bienintencionado, sin embargo su habilidad para el disfraz evolucionó rápidamente y le ayudó a salir de muchas situaciones inesperadas. Transcurridos tres años desde su aparición, ambos personajes ya tenían su imagen muy bien modelada y próxima a la que sería la definitiva, reforzada por la mano de Ibáñez, cuyo trazo sintético y enérgico dotaba de una vis cómica añadida a sus criaturas. Con el tiempo, mientras Filemón era el retrato de un ser algo retorcido que se aprovechaba en ocasiones de su autoridad, Mortadelo utilizaba la picaresca⁹⁹, sin abandonar una cierta ingenuidad para rebelarse contra los designios de su superior.

⁹⁹ La novela picaresca es un género característico de la literatura española que también consiguió tener un lugar importante en la literatura europea en general. Sus inicios se remontan al Siglo de Oro español, justo en el pasaje del Renacimiento al Barroco. Este tipo de novelas, escritas en prosa, surgieron como una parodia a las novelas idealistas del Renacimiento. Su objetivo fundamental es el de generar un fuerte contraste con la realidad social, creando “anticaballeros” que amaban a las “antidamas” (Joaquín Prats, José Emilio Castello, Carlos Forcadell, M^a Camino García, Ignacio Izuzquiza, M^a Antonia Loste : *Historia del Mundo Contemporáneo*. Editorial Anaya. Año 2008)

DE PULGARCITO AL CIELO

La editorial Bruguera¹⁰⁰ recuperó su histórica cabecera *Pulgarcito* en 1947. En esta época la escasez de papel y las arbitrarias decisiones de la Dirección General de Prensa marcaban las posibilidades de supervivencia de una publicación. Sin embargo los responsables de la editorial consiguieron hacer que la cabecera apareciese en los quioscos de una forma muy regular. En la época de la aparición de Mortadelo y Filemón, Pulgarcito era la revista enseña de Bruguera y se convertía en una publicación de gran solvencia comercial, solo superada por el popular TBO.

Poco a poco, *Mortadelo y Filemón*, *agencia de información* fue ganando espacio en las distintas revistas del catálogo Bruguera, primero ocupando la doble página central de *Pulgarcito* y, posteriormente apareciendo también en otra revista de esta misma casa *Tío vivo*. Ibáñez demostró ser un genial creador, ya que sabía sacar partido de cualquier situación cómica. No solamente se ceñía a crear una anécdota argumental, sino que iba más allá, creando incluso un gag¹⁰¹ prácticamente por viñeta.

A parte de la buena mano del creador aplicando recursos humorísticos a la torpeza más que evidente de ambos protagonistas para solucionar casos y para resolver sus quehaceres personales, el transformismo de Mortadelo a la hora de utilizar disfraces de

¹⁰⁰ Bruguera fue una editorial española radicada en Barcelona, que se dedicó sobre todo a la producción de literatura popular e historietas. Bruguera fue la mayor editora de cómics de España en los años sesenta y setenta y el negocio de los tebeos se fue adaptando a las necesidades del mercado: si a fines de los cuarenta y principios de los cincuenta se publicaban revistas de bajo coste con pocas páginas, al mejorar las condiciones económicas aumentó el número de páginas, mejoró el papel y se incorporó el color. Desde los sesenta se incrementó el abanico de publicaciones y de personajes que reflejaron los cambios de la época y empezaron a editarse álbumes de los personajes más populares. La editorial poseía imprenta propia y una articulada red de distribución, por lo que eclipsó a la competencia. (Guiral, Antoni : *100 años de Bruguera. De El Gato Negro a Ediciones B*. Barcelona. (09/2010).)

¹⁰¹ En comedia, un gag o gag visual es algo que transmite su humor a través de imágenes, generalmente sin el uso de palabras. Uno de los ejemplos más recientes e importantes lo podríamos encontrar en la serie televisiva *Mr. Bean*, de Rowan Atkinson. El primer uso conocido del gag tuvo lugar, como podría por otra parte parecer evidente, en la primera película de humor de la historia del cine, *L'Arroseur Arrosé (El regador regado)*, rodada en un minuto de metraje por los Hermanos Lumière en 1895 y en la que un jardinero que riega sus plantas acaba por convertirse en el objeto de la travesura de un niño. (Martín Martínez, Antonio: *Apuntes para una historia de los tebeos II. La civilización de la imagen (1917-1936)*. Madrid: Revista de Educación, n.º 195. Fecha 01/1968)

todo tipo y condición fue uno de los elementos que dotó de singularidad, personalidad y gracia a la serie. Al principio los disfraces surgían de su estilizado sombrero hongo, pero esta pieza desapareció de su guardarropía hacia 1960, por tanto, a partir de este momento, Mortadelo empezó a ser capaz de cambiar de atuendo de una manera tan rápida que era invisible para el ojo humano. Los disfraces tenían varias funciones: representar de forma muy gráfica el estado de humor de Mortadelo, eran utilizados como parte del caso en el que trabajaban y además como gag de complemento en muchas situaciones.

MÁS PAGINAS, MÁS GAG

A finales de los años sesenta, Bruguera, viendo el éxito y popularidad de la serie, decidió convertir a estos dos detectives privados en agentes secretos de la T.I.A. (Técnicos en Investigación Aeroterráquea), la cual es una clara parodia de la C.I.A. Esta decisión fue tomada debido a que a partir de entonces los personajes serían protagonistas de aventuras largas de 44 páginas y esta estrategia les servía para encontrar un hilo argumental que se pudiera extender hasta estas cifras.

Publicadas desde 1969 hasta 1979 en la nueva revista *Gran Pulgarcito*, Ibáñez demostró desde el principio estar en la plenitud de sus facultades gráficas, evolucionando a un trazo más detallado y expresivo. Además añadió al elenco protagonista dos personajes más cuya presencia en la serie será desde entonces estable: el Superintendente Vicente, director de la T.I.A., que era víctima propiciatoria de muchos de los descabros de la ineficacia de sus agentes, y el profesor Bacterio, un científico de mente iluminada capaz de elaborar los más disparatados inventos, los cuales también tomaron gran protagonismo en esta serie, unos por útiles y otros por inservibles.

Aunque para Ibáñez la creación de una serie más larga de 4 ó 6 páginas era una novedad, fue perfectamente capaz de recrearse en este escenario. Supo concebir un argumento de fondo que hilara las peripecias y los continuos gags de la pareja protagonista, aportando elementos que facilitaran el avance de la acción. Además el autor de *Mortadelo y Filemón* tuvo que enfrentarse con una problemática añadida: en sus primeras aventuras largas, primaba el concepto de publicación en formato de revista, lo que imponía un ritmo de lectura tal que, cada cuatro páginas, tenía que aparecer una información lo suficientemente amplia para que el lector viera satisfecha su curiosidad.

Como ejemplo a destacar en *Contra el "gang" del chicharrón* Ibáñez dedicó cada capítulo a uno de los diversos personajes de la banda, componiendo un mosaico final muy coherente y de fácil comprensión.

NUEVOS PERSONAJES SECUNDARIOS

Ibáñez decidió incorporar a la serie otros personajes estables que pudieran ayudar a componer una dinámica más enriquecedora a las acciones de sus protagonistas, lo que consiguió perfectamente en estas primeras aventuras largas con los ya citados Superintendente Vicente y profesor Bacterio (la secretaria del superintendente, Ofelia, aparecerá más adelante) cuya presencia se convirtió con los años en personajes imprescindibles en los álbumes de los agentes de la T.I.A.

Mortadelo y Filemón adquirieron un gran protagonismo a partir de esta época, apareciendo tanto en Pulgarcito, Tío Vivo y Gran Pulgarcito como, a partir de 1979 en su propia cabecera, Mortadelo, fundada tras la desaparición de Gran Pulgarcito. A estas revistas les siguieron otras como *Súper Pulgarcito* (1971), *Súper Mortadelo* (1972), *Mortadelo Gigante* (1974) o *Mortadelo Especial* (1975). Sin duda, han sido estas historias largas las que han logrado el gran éxito de la serie, convirtiéndose en los personajes vivos más importantes del cómic español.

FRANCISCO IBÁÑEZ UN MAESTRO DEL HUMOR GRAFICO

Mientras trabajaba en el Banco Español de Crédito, Francisco Ibáñez Talavera (Barcelona 1936) soñaba en convertirse en un profesional del humor gráfico. A la temprana edad de 20 años comenzó a publicar sus primeras historietas en cabeceros como *Hipo*, *Monito* y *Fifí*, *Paseo Infantil* o *La risa*. Sin embargo su verdadera oportunidad llegó en 1957 cuando, demostrando su facilidad para el gag, Ibáñez comenzó a publicar chistes sueltos para revistas como *El DDT* o *Can Can*, donde además de publicar su primer personaje para Bruguera, Don Adelfo, continuó una serie concebida por Vázquez, *La historia esa vista por Hollywood*. Ibáñez pronto demostró su habilidad, versatilidad y personalidad gráfica presentando una nueva serie para *Pulgarcito*, la revista más importante de la Editorial Bruguera.

Su mejor propuesta, las anécdotas y correrías de dos esforzados aunque muy poco eficaces detectives privados, fue aprobada y publicada desde el n.º 1.394 de *Pulgarcito* (20 de enero de 1958) con el título de *Mortadelo y Filemón, agencia de información*. Su

talento para crear humor y su gran capacidad de producción, le permitió elaborar a partir de esta fecha numerosas series, entre las que destacan por su mayor trascendencia editorial *La familia trapisonda*, un grupito que es la monda (1959), *13*, *la Rúa del Percebe* (1961), *El botones Sacarino* (1963), *Rompetechos* (1964) o *Pepe Gotera y Otilio, chapuzas a domicilio* (1966). Sin embargo, a finales de los años 60 Bruguera realizó una encuesta que evidenció que la serie favorita de los lectores era *Mortadelo y Filemón*. La editorial decidió entonces ampliar las aventuras de estos personajes a 44 páginas, publicadas en *Gran Pulgarcito*, para posteriormente, recopilarlas en formato de álbum. Una vez reconvertidos en agentes secretos de la T.I.A. *Mortadelo y Filemón* iniciaron una irrefrenable escalada a la fama, lo que supuso una dedicación casi exclusiva por parte de Ibáñez en esta serie.

En 2008 fue el 50.º aniversario de sus personajes, lo que confirma el excelente estado de salud de los agentes, a los que Ibáñez ha sabido reactualizar de forma continua, relacionándolos con temáticas y personajes de actualidad e interés social.¹⁰²

ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES DE FRANCISCO IBÁÑEZ EN PERSPECTIVA DE GÉNERO

Analizaré “*Mortadelo y Filemón*” de Francisco Ibáñez (Madrid. RBA. 2009). El tomo arranca con una historieta de 6 páginas, “*La historia de Mortadelo y Filemón*” (1969), que a pesar de su brevedad, se cuenta entre las más recordadas de la pareja de detectives. En ella Ibáñez desvela, once años después de la primera aparición de los personajes, la trayectoria vital de sus criaturas. Se publicó en el almanaque para 1970 de la revista *Gran Pulgarcito*. Fue precisamente esta misma cabecera la que acogió, a partir de 1969, las primeras aventuras largas de 44 páginas de *Mortadelo y Filemón*. Escritas y dibujadas por un Ibáñez en plena forma artística, estas auténticas joyas de la historieta fueron poco después recopiladas en volúmenes individuales que consolidaron definitivamente la fama de la pareja. En “*Mortadelo y Filemón*” de Francisco Ibáñez (Madrid. RBA. 2009) se recogen las cuatro primeras aventuras del dúo, *El sulfato atómico*, *Contra el “gang” del Chicharrón*, *Safari callejero* y *Valor y... ¡al toro!*,

¹⁰²Ibáñez, Francisco: *Súper humor. Mortadelo y Filemón*. Francisco Ibáñez. Barcelona. Ediciones B, S.A. Año 2008

consideradas algunas de las mejores jamás alumbradas por el genio creador. En cada caso, se indica la publicación y el año en que las historietas vieron la luz.

En “La historia de Mortadelo y Filemón” (1969), *Gran Pulgarcito*, almanaque para 1969, podemos observar desde la primera viñeta, cómo Ibáñez reflejó fielmente la sociedad de la época, o al menos lo que a primera vista se observaba de ella. Siguiendo los dichos populares, relata como Mortadelo fue traído por la cigüeña desde París a un hogar tradicional formado por esposa y marido: ella, una señora teñida de rubio, aunque con las cejas oscuras, robustas y con los pechos algo caídos; él, un hombre calvo, con bigote y con la tripa habitual de un señor de su edad. Ambos forman lo que es en general un matrimonio español de mediana edad en los años 60 y 70.

A nivel global, del primer capítulo podemos observar cómo la mujer solo aparece desempeñando el papel de madre obediente, ya que tanto en la historia de Mortadelo como la de Filemón, ambas reciben indicaciones de su marido. En el primer caso el marido ordena a su mujer no desatar al niño salvo para darle de comer, debido a que es muy llorón; y en el caso del segundo, el marido reprocha a su mujer el hecho de haber escogido mal una cuna. Salvo para esto, no vuelve a aparecer ninguna mujer más. Todos los personajes siguientes son hombres, agentes, seleccionadores, instructores, superiores, profesores. Ninguno de estos cargos lo desempeña una mujer. Las funciones sociales tradicionales de las mujeres de la clase media consistían en las tareas domésticas, acentuando el cuidado de niños, y no solían acceder a un puesto de trabajo remunerado. Para las mujeres más pobres, sobre todo entre las clases obreras, esta situación era a veces un objetivo, ya que la necesidad económica las ha obligado durante mucho tiempo a buscar un empleo fuera de casa, aunque las ocupaciones en que se empleaban tradicionalmente las mujeres de clase obrera eran inferiores en prestigio y salario que aquellas que llevaban a cabo los varones. El hecho de que el hombre pudiese mantener económicamente a su familia sin que la mujer trabajase, era señal de poder y riquezas y un claro prestigio familiar, mientras que si sucedía lo contrario, si la mujer trabajaba, suponía un desprestigio social, y denotaba la pertenencia a una familia de escaso nivel económico. es por esto que la presencia de mujeres trabajadoras en casa, era señal de pobreza y necesidad. acontecimientos que reflejan como era la mentalidad de la época, el hombre tenía que trabajar para mantener a la familia, y por el contrario

la mujer tenía que estar en casa al cuidado de ésta y de sus hijos, situación que le suponía una dependencia absoluta del marido.¹⁰³

Continúa con “El sulfato atómico”, *Gran Pulgarcito*, números 1 al 23 del álbum El sulfato atómico (1969). Es sorprendente observar a primera vista que en toda la historieta no aparece ni una sola mujer. Una vez más podemos volver al hecho de que la trama gira en torno a puestos laborales y a que la mujer, en esta época, estuviera relegada al hogar y a la familia.¹⁰⁴

La historia avanza con “Contra el gang del chicharrón” de *Gran Pulgarcito*, números del 24 al 34 (1969). En esta historieta solo aparecen dos mujeres, ambas rubias y robustas ¿Es que no había mujeres delgadas o morenas en la época o es mera coincidencia? La primera de ellas únicamente tiene una frase; se queja de que Filemón con una de sus torpezas le ha destrozado la permanente. La segunda, solo habla para refunfuñar y reñir a Mortadelo. De esto podemos deducir que la intención de Ibáñez es la de parodiar y ridiculizar a la figura femenina, creando la sensación de mujeres poco habilidosas y de escasa inteligencia reducidas a un ámbito de actuación baladí.

A continuación encontramos “Safari callejero” de *Gran Pulgarcito*, números 42 al 52 (1969-1979). En esta otra trama, una vez más aparecen, con escasa importancia, el papel del género femenino, desempeñando el típico rol atribuido a las mujeres: una de ellas se asusta al ver un vampiro y grita pidiendo auxilio a su marido, el cual aparece con una escopeta y lo mata, poniendo a su mujer a salvo y coronándose como un héroe; la otra

¹⁰³ Bel Bravo, María antonia: *La mujer en la historia*, Ediciones encuentro, Madrid, pags. 60. 1998

¹⁰⁴ Sin embargo en la actualidad la mujer se ha incorporado al mundo laboral, pero podemos observar claras evidencias de desigualdad en este ámbito:

- La ganancia media anual femenina (que fue de 15.294,83 euros en 2005) supuso el 72,5% de la masculina (21.093,92 euros). Estas diferencias se reducen si se consideran situaciones similares respecto a variables como ocupación, tipo de jornada o contrato, entre otras.
- Una mujer cobra como media nacional un 27% menos que un hombre, siendo Andalucía la Comunidad Autónoma más afectada, llegando al 36% de diferencia entre ambos sexos.
- La ganancia media anual por nacionalidad fue en 2005 (en euros) de:
 - _ UE-25 (sin España): para las mujeres fue de 15.615,63, mientras que para los hombres fue de 20.209,7.
 - _ Resto de Europa: para las mujeres fue de 10.733,20, mientras que para los hombres fue de 14.781,55.
 - _ América Latina: para las mujeres fue de 11.730,69, mientras que para los hombres fue de 15.036,42.
 - _ Resto del mundo: para las mujeres fue de 11.393,37, mientras que para los hombres fue de 15.305,76.

Instituto Nacional de Estadística. Encuesta anual de estructura salarial 2004-2005. Fecha de publicación 21/12/2007. Dirección url: <http://www.ine.es/prensa/np487.pdf> (12/04/2011)

confiada e ingenua, cuando acaricia a un perro con ternura este le roba su collar de perlas y le pone a cambio en el cuello una longaniza. Ambas siguen en la línea de las anteriores, son robustas y poco favorecidas. Por lo demás, siguen siendo hombres los que luchan contra el mal y los únicos personajes que desempeñan un papel importante en la trama.

En esta ocasión hay un claro estereotipo reflejado en la serie, la *Damisela en Desgracia*: es la mujer inocente, bondadosa y refinada pero de muy escaso intelecto. Antes de la década de los sesenta, la gran mayoría de las mujeres entraban dentro de esta categoría. La finalidad principal es servir como un gancho de la trama, metiéndose constantemente en problemas para facilitar que el héroe las salve. En algunas ocasiones, pueden ser féminas, brillantes e independientes, pero con muy poco sentido común, por lo que ellas mismas se buscan los problemas en los que acaban metiéndose.¹⁰⁵

Finaliza con “Valor y... ¡al toro!” de *Gran Pulgarcito*, números 53 al 73 (1979). Aquí aparece el modelo del hombre galante. Él asume el papel de macho dominante tomando las riendas de la situación ante un atropello que han sufrido ambos. La marquesa alta, delgada y refinada, aunque bigotuda, suspira ante la galantería del conde. Sin embargo, este no es el único percance que sufren, debido a que un toro embravecido los persigue y ambos echan a correr, él va delante y ella lo sigue. Ante semejante escena, las mujeres que lo presencian no hacen otra cosa sino escandalizarse de que una mujer vaya tras un hombre, “Ya no se guardan las formas, en mis tiempos una dama jamás galopaba como un rocín tras un hombre, ya sea conde”, pero cuando ven al astado, todas huyen sin decoro. Aunque después se entienda el por qué del seguimiento de la marquesa tras el conde, no se libró de las duras críticas de otras mujeres que se consideraban “más señoras”.

El último personaje femenino que aparece es una señora, robusta (de nuevo) y vestida de rosa que se asusta y huye despavorida ante la idea de que en el edificio pudiera haber ratas, todo esto introducido en la trama de que los hombres debían luchar contra el mal.

El cómic, a lo largo del tiempo, ha evolucionado, se moderniza y adquiere una visión mucho más acorde a esta nueva sociedad a cada momento que pasa. Sin embargo, no ha

¹⁰⁵ *Los cinco estereotipos más recurrentes en el cómic*. Comiquero.com. Año 2008. Dirección electrónica: <http://comiquero.com/comics/comenta/los-cinco-estereotipos-femeninos-mas-recurrentes-del-comic> (28/05/2011)

El cómic en perspectiva de género. El genio creador Francisco Ibáñez.

podido quitarse de encima ciertos estereotipos sobre la mujer que datan de tiempos inmemoriales, y que seguiremos viendo en sus páginas.

6. CONCLUSIONES

En la introducción de este Trabajo Fin de Máster adelantaba que analizaría en perspectiva de género distintas facetas del mundo del cómic. Hemos visto que en su nacimiento el dominio masculino era absoluto, sin embargo tras realizar este estudio he podido observar que hoy en día siguen teniendo el control los hombres.

Esta afirmación queda respaldada si observamos distintos ámbitos.

Las asociaciones de cómics incluidas demuestran con su número de miembros y con sus cargos directivos que son los hombres los que más presencia tienen y los que mejor cargo ostentan.

Dando un paso atrás en la historia, para ojear cómo fue la aparición del tebeo en España, podemos observar que, debido a la censura, el nacimiento del cómic femenino no fue similar al de otros países con distinto panorama político, aunque si comparten unas características: al principio, nunca se tuvo en cuenta a la mujer como creadora y el papel que cumplían dentro de la misma historieta era el de persona sumisa. Además en las tramas nunca realizaban grandes hazañas, sino que se desarrollaban dentro del contexto del hogar y de la familia, que era justamente los roles que se pretendían enseñar a las nuevas generaciones de niñas, futuras amas de casa, madres cariñosas y esposas obedientes.

Echando un vistazo al ámbito internacional a través de los Premios Eisner, los datos son escandalosos. En un periodo de 22 años (1987-2009) solo una mujer ha sido galardonada. Resulta sorprendente que en este periodo tan largo el papel de las mujeres se vea relegado a un último plano siendo la mayoría de los premiados hombres, tan sólo encontramos a una mujer, Ramona Fradón, como merecedora de tal reconocimiento.

Para seguir analizando el panorama mundial, los estereotipos femeninos que podemos observar son, sin duda, degradantes para la mujer. Siempre débiles, ingenuas o ligeras de cascos, no son un modelo a seguir para las nuevas generaciones de niñas, ni la imagen que deben tener los niños de sus compañeras.

Respecto a la producción de Francisco Ibáñez en España, he comenzado su análisis desde el mismo momento en que empezó a crear, pero no me he detenido ahí. He hecho un repaso a lo largo de los años de su creación y tras repasar críticamente sus últimas

tiras, de primeros del año 2011, he llegado a la conclusión de que Ibáñez no posee en absoluto una mirada en perspectiva de género, ya que el papel de la mujer en sus historietas sigue siendo el mismo, personajes secundarios sin iniciativa propia.

Ante estas discriminaciones que sufren las mujeres, hay personas que han reaccionado. Las autoras incluidas en este trabajo, que son notables y no escasean, son conscientes de la situación a la que estaba relegada la mujer en el cómic y han querido cambiarla. Aún quedan muchos logros que alcanzar y denuncias por realizar, pero sin duda, estas iniciativas llegarán a conseguir un reparto más equitativo e igualitario entre los personajes masculino y femenino del cómic.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Amorós, Celia: *Tiempo de feminismo. Sobre feminismo, proyecto ilustrado y posmodernidad*. Madrid, Cátedra, 1997.
- Alary, Viviane: *Historietas, comics y tebeos españoles*. Presses Universitaires du Mirail: Hespérides Espagne, Université de Toulouse, Le Mirail. 2002
- Altarriba: *La España del Tebeo: La historieta española de 1940 a 2000*, Espasa Calpe. 2001
- Altarriba, Antonio y Remesa, Antoni: *Comicsarias: Ensayo sobre una década de historieta española (1977-1987)*, Promociones y Publicaciones Universitarias. 1987
- Bock, G.: *La Historia de las Mujeres y la Historia de Género: Aspectos de un debate internacional*” en la Revista Historia Social, nº 9. 1991.
- Butler, J.; Ebert, T.; Fuss, D.; De Laurentis, T.; Lugones, M.; Scott, J. W.: *Feminismos literarios*. Madrid. Arco libros. 1999.
- Calsamiglia Blancafort, Helena y Tusón Valls, Amparo: *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*, Ariel, Barcelona, 2002.
- Colaizzi, G.: *Feminismo y Teoría del discurso*. Madrid, Cátedra. 1990.
- Courtés, J.: *Análisis semiótico del discurso: del enunciado a la enunciación*. Madrid, Gredos. 1997.
- Cuadrado, Jesús: *De la historieta y su uso: 1873-2000*. Colección Atlas español de la cultura popular. Ediciones Sinsentido y Fundación Germán Sánchez Ruipérez. 2000.
- Di Cori, P.: *Marco teórico-metodológico para la Historia de las Mujeres y las relaciones de género*. En Ballarín, P. y Ortiz, T., *La mujer En Andalucía*. Primer encuentro interdisciplinario de Estudios de la Mujer. Vol., 1. Granada, 1990.
- Díez Balda, María Antonia. Grupo de teoría feminista del Seminario de Estudios de la Mujer de Salamanca. *La imagen de la mujer en el cómic: Cómic feminista, cómic futurista y de ciencia-ficción*. Centro de Estudios de la Mujer de la Universidad de Salamanca (España)

- Dopico, Pablo: *El cómic underground español, 1970-1980*, Ediciones Cátedra. 2005.
- Fernández Paz, Agustín: *¿Es un libro? ¿es una película? ... ¿es un cómic!*, Educación y biblioteca, núm. 134, 2003.
- Figes, Eva: *Actitudes patriarcales: las mujeres en sociedad*. Madrid. Alianza ed. 1980.
- Galtung, J.: *Teoría y método de la investigación social*. Buenos Aires, Amorrortu. 1966.
- GASCA, Luis; GUBERN, Román. *El discurso del cómic*, Cátedra, Madrid, 2001.
- García, Santiago: *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones. 2010
- Guiral, Antoni: *Cuando los cómics se llamaban tebeos. La escuela Bruguera (1945-1963)*, Ediciones El Jueves. 2004
- Giunta, Nestor. *Todo historietas. Mafalda y compañía* (monografía en Internet). Dirección electrónica: <http://www.todohistorietas.com.ar/principal.htm>
- Gómez-Ferer Morant, Guadalupe: *Las relaciones de Género*. Nº Monográfico de la Revista Ayer. Nº 17-1995.
- GUBERN, Román. *El lenguaje de los cómics*, Península, Barcelona, 1972.
- Hernández Sampieri, R.; Fernández Collado, C. y Baptista Lucio, P.: *Metodología de la investigación*, México, McGraw Hill. 1998.
- Ibáñez y García, Alvira F.: *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*. Madrid. Alianza, 1986.
- Ibáñez, Jesús: *Análisis sociológico de textos y discursos*. En Revista Internacional de Sociología, vol. 45. Enero-marzo. Madrid. 1985.
- Jiménez Varea, Jesús. “El contexto de la historieta: conformación, industria y relación con otros medios”, Ámbitos, núm. 15, 2006, pp. 121-209.
- Lavado, Joaquín (Quino): *Todo Mafalda, de la primera a la última tira*. Barcelona, Lumen, 1988.

- Luna, L.: *Mujeres y sociedad*. Barcelona, Universidad. 1991.
- Lladó Pol, Francesca: *Los Comics de la Transición*, Ediciones Glénat. (2001).
- Mackinnon, C. A.: *Hacia una teoría feminista del Estado*. Madrid. Cátedra. 1995.
- Martín, Antonio: *Historia del Cómic español 1875-1939*. Editorial Gustavo Gili. 1978.
- McCloud, Scott: *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*, Barcelona, Ediciones B [1993]. 1995.
- Martín, Antonio: *Los inventores del cómic español. 1873-1900*. Planeta DeAgostini. 2000.
- Merino, Ana: *El cómic hispánico*, Madrid, Editorial Cátedra. 2003.
- Montijano Cañellas, Marc. *Breve historia del cómic: los orígenes* (monografía en Internet) Homines.com. 2006. Dirección electrónica: http://www.homines.com/comic/comic_01/index.htm
- Nash., M.: *Presencia y Protagonismo. Aspectos de la Historia de la mujer*. Barcelona, 1984.
- Prestano Rodríguez, José Manuel; Von Sprecher, Roberto, Trenta, Milena: *Cómics y videojuegos. Dos industrias culturales en conexión. Área abierta*. Universidad de La Laguna – Canarias. 2010.
- Ruiz Olabuénaga; J. I.: *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Bilbao. 1999.
- Scott, J.W.: *El género, una categoría útil para el análisis histórico*. En Amelang, J. y Nas, M., (eds.), *Historia y Género. Las mujeres en la Edad Moderna y Contemporánea*. Valencia. 1990.
- Ramírez, Juan Antonio: "Prefacio. La novela gráfica y el arte adulto", en García, Santiago, *La novela gráfica*, Bilbao, Astiberri Ediciones, 2009.

- Ramírez, Juan Antonio: *El comic femenino en España: Arte sub y anulación*. Colección Divulgación universitaria: Arte y literatura nº 78. Editorial Cuadernos para el diálogo. 1975
- Ramírez, Juan Antonio: *La historieta cómica de postguerra*. Colección Memoria y comunicación. Editorial Cuadernos para el diálogo. 1975
- Tannen, D.: *Género y discurso*. Barcelona, Paidós. 1996.
- Vázquez de Parga, Salvador: *Los comics del franquismo*. Editorial Planeta. 1980
- Vergara, Elena: *Mujeres creadoras en el mundo del cómic*. Año 2007. Dirección electrónica del pdf:
http://portal.uam.es/portal/page/portal/UAM_ORGANIZATIVO/OrganosGobierno/VicerectoradoInfraestructuraProm/Institutomujer/novedades/encuentros/Dossier%20y%20detalles%20t%20E9cnicos%20Mujeres%20creadoras%20en%20el%20mund.pdf

8. ANEXOS

Anexo número 1: Noticia de interés:

“Los videojuegos acaban con los cómics”

El creador de Mortadelo y Filemón, Francisco Ibáñez, ha concedido una pequeña entrevista a *El País* en la que asegura que la culpa de que haya descendido el número de lectores de cómics, son los videojuegos.



Francisco Ibáñez. Año 2007.

Textualmente Ibáñez dice: "De por sí, el niño siempre ha tenido aprensión a esos bichos negros que se llaman letras y con el cómic conseguíamos que las frases, acompañadas de una ilustración, llamaran la atención al niño, con lo que perdía el horror a las letras".

Según Ibáñez: "En los videojuegos ese horror no existe porque no hay bichos, todo es imagen y sonido" y concluye este tipo de comentarios con "los niños no están acostumbrados a las letras y no se sabe qué pasará con la literatura en [general](#) dentro de unos años".¹⁰⁶

¹⁰⁶ González, Abraham: *Los videojuegos acaban con los cómics*. Enero de 2008. Dirección electrónica: <http://elblogdeljugon.com/los-videojuegos-acaban-con-los-comics/> (09/05/2011)