

1

INTRODUCCIÓN

Ocurrió en Estados Unidos a finales de los años treinta. Un grupo de jóvenes, la mayoría recién salidos del instituto, comenzaron a escribir y a dibujar historias llenas de fantasía, acción y chicas hermosas. Las publicaban en unas revistas baratas, de colores chillones y papel de pulpa, que podían conseguirse en cualquier quiosco o tienda de alimentación: los *comics books*.

Aquellos muchachos no eran buenos dibujantes, tampoco buenos escritores, pero el público estaba dispuesto a pagar los diez centavos que valían aquellas aventuras, un precio bastante modesto a cambio de olvidar, aunque sólo fuera por unos minutos, el paro de masas que había traído la Gran Depresión, los vientos de guerra que soplaban desde la vieja Europa o los cambios que, aún de forma discreta, comenzaban a solicitar las mujeres y las minorías étnicas.

Para saciar la incesante demanda de *comic books*, aquellos jóvenes se apilaban por docenas en salas mal ventiladas, escribiendo y dibujando horas y más horas seguidas, cobrando una miseria por cada página que entregaban. Pronto descubrieron que podían trabajar más rápido si producían sus páginas como si de una cadena de montaje se tratara: un artista escribía la historia, otro hacía los bocetos a lápiz, un tercero los entintaba y un cuarto escribía los textos. Ninguno de ellos consideraba que estuviera haciendo arte, tan sólo un trabajo, y prueba de ellos es que la mayoría de las veces ni siquiera se molestaban en firmar sus obras.

Y sin embargo, a pesar de aquellas condiciones, aquellos torpes escritores y primerizos dibujantes lograron en unos años lo que artistas mucho más dotados no consiguieron a lo largo de todas sus vidas: crear una nueva mitología de héroes. Algunos de ellos, como Superman, Batman, Captain Marvel, Human Torch o Captain America han sido capaces de sobrevivir al paso del tiempo hasta hoy día, y siguen inflamando la imaginación de jóvenes y adultos a lo largo y ancho del mundo.

El presente libro tiene como objetivo narrar cómo fueron aquellos años (los últimos de la década de los treinta y la primera mitad de los cuarenta), los esfuerzos de unos artistas que no sabían que lo eran por ganarse la vida creando mitos modernos para la nueva industria de los *comic books*.

1.1. ¿HISTORIA DEL CÓMIC O HISTORIA A TRAVÉS DEL CÓMIC?

Aunque los cómics estadounidenses nacieron en los últimos años del siglo XIX, los historiadores no hemos comenzado a prestar atención a las viñetas hasta hace relativamente poco tiempo. Por ello, las primeras iniciativas de poner por

escrito la historia del noveno arte correspondieron en primer lugar a los propios artistas, que se basaban más en su experiencia directa que en un trabajo de investigación.

En ese primer periodo destacaron tres obras con luz propia: La primera, publicada en 1947, sería *The Comics* de Coulton Waugh; aunque el libro no dejaba de ser una amplia compilación de autores y personajes, no podemos olvidar que fue el primer intento serio de mostrar el cómic como una forma de arte, capaz de transmitir un mensaje. La segunda obra a tener en cuenta vio la luz en 1965, *The Great Comic Book Heroes* de Jules Feiffer, donde se mostraban los personajes de comic book más relevantes de los años treinta y cuarenta, y lo que era más importante, eran analizados por primera vez teniéndose en cuenta la época en la que aparecieron y el público al que iban dirigidos. Finalmente, en 1970 apareció *The Steranko History of Comics* de Jim Steranko, donde el aclamado dibujante incluía entrevistas a los autores, entroncaba los orígenes del género con las revistas pulp y prestaba mayor atención a los artistas que a los personajes.

Fue por aquella época, mediados de los sesenta, cuando los primeros investigadores comenzaron a prestar atención a los cómics. En *Apocalittici e integrati* (Apocalípticos e integrados), Umberto Eco redefinía los conceptos de “cultura alta, *midcult* y cultura baja”, dedicando casi un centenar de páginas a analizar concienzudamente a personajes como Steve Canyon, Charlie Brown y Superman. La originalidad de Eco radicó en romper con la idea elitista que consideraba la existencia de una cultura aceptable digna de estudiarse en las universidades y otra vulgar que debía quedar fuera del ámbito de los investigadores. El mensaje de Eco calaría en otros investigadores, tanto europeos como estadounidenses, entre los que debemos destacar a Román Gubern y a Maurice Horn. El primero publicó en 1972 su libro *El lenguaje de los cómics*. A través de un análisis de los recursos gráficos y literarios del cómic, de la historia del propio medio y de parte del sistema de producción, Gubern mostró que, a pesar de su aparente simpleza, los cómics utilizan un lenguaje de gran complejidad, aunque el lector no es consciente por conocer desde la infancia dicho lenguaje, interpretándolo sin problemas. Horn, por su parte, publicó en 1977 la que sería su obra más relevante *Women in the Comics*, que dejó de mostrar la historia del cómic como un compartimento estanco, narrando la evolución de la mujer estadounidense contemporánea a través de las viñetas. Así, Horn fue el primero en plantear el cómic como fuente histórica que ha de ser interrogada e interpretada. A partir de aquel momento quedó bien claro que los cómics no sólo tenían una historia propia, sino que conectaban con la historia de su tiempo, de la sociedad que los había creado y consumido ávidamente, de tal manera que pasaron a ser una fuente histórica más.

Desde entonces han aparecido importantísimas obras que se han convertido en pilares básicos para estudiar el cómic. Aún hoy, veinte años después, hay que reconocer el acierto del editor español Toutain al publicar una historia universal del cómic por fascículos en 1982, contando con numerosos expertos internacionales. También en España, y nuevamente en los años ochenta, Rafael Marín Trechera escribió *Un universo de creación para una América en tránsito*, publicada en 1996 con el título *Los cómics Marvel*.

De vuelta a los EE.UU., *Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics Marvel* en 1991 y *DC Comics, Sixty Years of the World's Favorite Comic Book Heroes* en 1995 fueron el primer intento serio de estudiar las dos mayores editoriales del mercado. Aunque su autor, Les Daniels, se mostraba como un claro apologeta de ambas compañías, por lo que la información que se ofrece está bastante sesgada.

Hacia finales de los años noventa, comenzaron a aparecer tanto en España como EE.UU. bastantes obras que estudiaban los cómics, aunque pocas analizaban el periodo que va desde la Gran Depresión al final de la segunda guerra mundial. Posiblemente la obra más importante aparecida en los últimos años sea *Comic-book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, del profesor Bradfor W. Wright de la Universidad de Maryland, EE.UU. En esta obra, Wright analiza la influencia de los cómics en la juventud estadounidense, y cómo el cambio de gustos y mentalidades afectaban al tipo de cómics que se publican.

Finalmente, hay que mencionar el trabajo que el guionista Roy Thomas está realizando en la revista que edita, *Alter Ego*, que lleva años realizando entrevistas a artistas de los años treinta, cuarenta y cincuenta que permanecían en el olvido. Puesto que muchos de estos artistas tienen ya una considerable edad, y muchos han fallecido recientemente, *Alter Ego* ofrece una oportunidad única de conocer el pasado de la industria del cómic a través de algunos de sus protagonistas.

En resumidas cuentas, aunque hoy día existen monográficos, cronologías e índices de publicaciones que dan bastante información sobre los autores y publicaciones, lo cierto es que el sistema de producción ha sido escasamente estudiado. Las relaciones entre artistas y editores, sus derechos sobre la obra impresa, o las líneas de las editoriales son tan importantes como las propias historias que se publican, pues sin conocer las unas no se puede entender completamente las otras. Cualquier aportación que pretendamos hacer en este campo de la historia debe ir dirigida a relacionar los *comic books* con su época, a usarlos como fuente para entender mejor los matices del pasado. Es un trabajo

doble, pues no sólo hay que analizar los cómics que se lanzaron al mercado, sino que también hay que conocer las estructuras de las editoriales que los publicaron y el contexto histórico en el que aparecieron. Al lector le toca decidir si el esfuerzo ha valido la pena.

1.2. ALGUNAS INDICACIONES SOBRE LAS TRADUCCIONES

Todos los cómics que hemos analizado para escribir el presente volumen estaban en inglés. De igual manera, casi todos los estudios que se han hecho sobre este tema han sido escritos en dicha lengua. Para evitar confusiones a los lectores que posteriormente quieran profundizar sobre los personajes y las series, hemos decidido no traducir sus nombres al español. Sin embargo, teniendo en cuenta que los lectores no tienen porqué tener un alto conocimiento de lengua inglesa, sí que hemos creído conveniente traducir todas las citas que hagamos, incluso a riesgo de que se pierdan algunos pequeños matices.

Las palabras en inglés aparecerán en cursiva, en el caso de ser títulos de libros, colecciones de cómics o términos específicos. Por el contrario, los nombres de personas, personajes y editoriales se mostrarán con letra normal.