UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE SAN LUIS POTOSÍ

Facultad del Hábitat

INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

Universidad Autónoma de San Luis Potosí

Facultad del Hábitat

Instituto de Investigación y Posgrado

Maestría en Ciencias del Hábitat en Diseño Gráfico

Tema:

Análisis del estilo Marvel: The X-Men

Evolución gráfica, sintáctica y arquetípica.

Tesis para obtener el grado de Maestro en Ciencias del Hábitat en Diseño Gráfico

Presenta:

L.D.G. Erwin Salas López
Postulante

M.D.G. Irma Carrillo Chávez
Directora de tesis

M.H. Leticia Jonguitud Aguilar
M.D.G. Ernesto Vázquez Orta
Sinodales

San Luis Potosí
Junio de 2013

Llegamos solos a este mundo y nos vamos de igual manera... el tiempo que pasamos entre una cosa y otra... el tiempo que pasamos vivos, compartiendo, aprendiendo... juntos... es lo único por lo que vale la pena vivir.
(UXM, Vol. 1, #303).

GRACIAS...
Familia, amigos y maestros.

Índice

Introducción 07

Capítulo 1
1.0 El cómic 15
1.1 Antecedentes históricos 16
1.2 Los superhéroes en el cómic 19

Capítulo 2
2.0 Marvel Comics y los X-Men 31
2.1 Marvel: fundación y antecedentes históricos 32
2.2 La era Marvel: creando un estilo 37
2.3 Los X-Men 59
2.3.1 Historia 62
2.3.1.1 Los sesenta, los X-Men originales 70
2.3.1.2 Los setenta, el nuevo equipo 90
2.3.1.3 Los ochenta, la época de oro 114
2.3.1.4 Los noventa, la expansión comercial 130
2.3.1.5 Los dos mil, evoulución 160

Capítulo 3
3.0 Semiótica para la comunicación visual: el cómic 205
3.1 Modelos semióticos 205
3.1.1 Sintaxis visual 209
3.2 Semiótica del cómic 209
3.2.1 Unidades significativas 213
3.2.2 Macrounidades significativas 220
3.2.3 Microunidades significativas 232
3.2.4 Montaje: la construcción de la página 240
3.3 La figura humana 245
3.3.1 Antecedentes históricos 245
3.3.2 La figura humana en el cómic 248
3.4 Arquetipos 252
3.4.1 Arquetipos y superhéroes 255

Capítulo 4
Metodología 267
4.1 Muestra 267
4.2 Análisis 272

Capítulo 5
Resultados y conclusiones 291
5.1 Resultados 291
5.2 Conclusiones 368

Referencias bibliográficas 377

Introducción

"¡Bienvenidos a La casa de las ideas! En estas páginas se esconde lo asombroso, lo extraño y los personajes más espectaculares que el mundo ha visto!" (Marvel, 2004).

Un cómic es una secuencia de viñetas o representaciones gráficas que narran una historia mediante imagen y texto, es un medio de expresión y entretenimiento que ha sido considerado como el noveno arte. No obstante, los cómics "han interesado escasamente a los investigadores del mundo académico" (Gasca y Gubern, 1994, p. 13) y se ha avanzado poco en el estudio de los mismos, ocasionando que la información sobre ellos sea muy escasa, "en gran medida porque se ha debido vencer la reticencia que supone el adoptar un cómic como objeto de estudio y porque en el ámbito del cómics han predominado dos tendencias de estudio: la histórica y la didáctica" (Muro, 2004, p. 15) dejando a un lado una de las disciplinas más importantes que sustentan la elaboración de un cómic: el diseño gráfico.

Este contexto, sumado al hecho de que desde hace muchos años soy coleccionista de cómics de superhéroes, motivaron mi interés por mostrar la importancia del diseño en el cómic, ya que originalmente las historietas están construidos en base a elementos utilizados en el diseño gráfico, "elementos que constituyen su esencia y reconocimiento" (Mejía, 2001, p. 15).

En contraste con esta falta de información, el terreno comercial del cómic es muy amplio, por lo que estudiarlos y analizarlos todos es un trabajo imposible. Esta investigación está enfocada en la serie de cómics The X-Men, superhéroes "que han cimentado un rotundo éxito en la cultura popular de las últimas décadas y entretenido a muchos lectores a través de miles de páginas ilustradas por algunos de los mejores talentos del cómic a nivel mundial" (García en Clemente, 2000, p. 7) y los cuales pertenecen a la editorial norteamericana Marvel Comics, conocida mundialmente como La casa de las ideas y fundada en 1939.

Marvel es una de las empresas dedicadas a la publicación de cómics de superhéroes más exitosas y populares de hoy en día, debido principalmente a que desde sus inicios se caracterizó por sus grandes innovaciones, originando la invención de un estilo muy particular, el cual es fácilmente identificable. Entre las singularidades del llamado estilo Marvel están la caracterización de carne y hueso que tienen sus personajes, produciendo lo que se conoce como la humanización del superhéroe, además

de complejas tramas, páginas llenas de energía y un estilo de dibujo altamente reconocible y aclamado por los lectores.

Con la premisa de definir las características que conforman el estilo Marvel se comenzó a realizar la presente investigación, la cual lleva como título "Análisis del estilo Marvel: The X-Men. Evolución gráfica, sintáctica y arquetípica", y que tiene como objetivo general: analizar la evolución gráfica, sintáctica y arquetípica de la serie de cómics The X-Men, con el propósito de detectar y describir las características y elementos que definen su estilo gráfico. Se formuló además la siguiente pregunta general: ¿Cuál ha sido la evolución gráfica, sintáctica y arquetípica que define el estilo gráfico de la serie de cómics The X-men?, la que permitió el planteamiento de dos hipótesis principales. La primera afirma que la serie de cómics The X-Men ha evolucionado gráficamente creando un particular estilo grafico (llamado Marvel), el cual se pudo lograr gracias a la relación sintáctica, gráfica y arquetípica de los elementos de diseño que lo componen; y la segunda señala que los personajes de la serie de cómics The X-men fueron diseñados en base a arquetipos junguianos, logrando una caracterización realista.

Para comprobar las hipótesis y cumplir con el objetivo general, se utilizó una metodología de tipo descriptiva y un enfoque cualitativo, ya que se analizaron y describieron características y cualidades gráficas; el estudio fue de tipo diacrónico, partiendo de 1963, año en que se publicó el primer número de The X-Men, al 2011, año en que finalizó una etapa editorial de la serie. La técnica de recolección fue documental y consistió en revisar y observar cómics Marvel, principalmente de los X-Men.[1] La muestra de estudio se conformó por ocho destacados dibujantes[2] a los que se les analizó su estilo, utilizando para esto fichas de análisis; asimismo se escogieron ocho de los personajes más representativos de los Hombres-X con el fin de demostrar la llamada humanización del superhéroe.

"En la reducida bibliografía sobre el tema, existen pocas obras que se ocupen de la naturaleza de la historieta, y menos aún, que hagan de ella el tema central de la misma" (García, 1983, p. 7) por lo que existieron algunas dificultades en encontrar teorías que fundamentaran la presente investigación, sin embargo no fue una tarea imposible.

[1] La investigación no se limitó a un número exacto de unidades de análisis ya que para poder seleccionar la muestra, analizarla y definir un estilo, se requirió observar cómics de los X-Men desde 1963 al 2011, dando un total aproximado de 900 cómics, considerando además la finalidad de mostrar su evolución gráfica.
[2] Para seleccionar a los dibujantes se tomaron en cuenta todas las series publicadas de los X-Men (Uncanny X-Men, X-Men, New X-Men, X-Treme X-Men, etc).

El capítulo uno narra una breve reseña sobre los orígenes de la historieta norteamericana, conjuntamente aborda la aparición e historia de los superhéroes en el cómic, además de sus características principales y cómo dos empresas (Marvel y DC) lograron convertirse en íconos dentro del mundo del cómic de superhéroes. Autores como Oscar Masotta (1982) y Miguel Ángel Gallo (198?) fueron considerados para la elaboración de este apartado.

El segundo capítulo esta dividido en dos partes, la primera trata sobre los orígenes de Marvel Comics y el recorrido histórico que vivió la empresa para lograr su fama y reconocimiento, así como las características y hechos que ocasionaron la invención de un estilo; la segunda parte esta enfocada a los X-Men, personajes que se han mantenido en el gusto del público por casi 50 años. Este capítulo es el más amplio ya que está dividido por décadas, las cuales muestran la historia literaria y editorial que vivieron estos superhéroes desde los sesenta hasta la actualidad, asimismo expone la gran variedad de talentos artísticos que pasaron por la serie. La revisión de cómics Marvel, principalmente de los X-Men, fue fundamental para construir este capítulo, ya que al tratarse más que nada de un marco histórico fue necesario apoyarse directamente en el medio a estudiar.[3] Además, Julián M. Clemente (2000), Les Daniels (1991) y Uriel Durán (1999 – 2005) son algunos escritores que han abordado este tema, por lo que también fueron autores base en la elaboración de este capítulo.

El capítulo tres está orientado en revisar las teorías semióticas. Inicia con los principales estudios semiológicos de Saussure y Pierce, prosiguiendo con una de las partes más importantes que cimientan la presente investigación: la semiótica del cómic, la cual esta basada en las teorías de Perucho Mejía (2001), J. L. Rodríguez Diéguez (1998) y Luis Gasca & Román Gubern (1994) quienes a su vez se fundamentan en autores como Umberto Eco. Unidades como las viñetas, los globos, los encuadres, el estilema y la tipografía en el cómic son algunas de las características contenidas en este apartado, señalando que la recopilación de información hecha en este capítulo, sirve como base teórica para estudios posteriores sobre el cómic, respondiendo a la carencia de información sobre el tema. Por otro lado, este apartado también muestra el estudio de la figura humana,

[3] Recordando que los X-men aparecieron en 1963, dando como resultado casi 50 años de cómics publicados, los cuales se tuvieron que revisar para contar su historia literaria (tanto ficticia como editorial), así como para obtener las imágenes que ilustraron el presente trabajo (aproximadamente 900 cómics, tomando en cuenta la mayoría de las series de los X-Men).

incluyendo los cánones que propusieron los griegos, así como las proporciones usadas en Marvel para diseñar a sus personajes.

Este capítulo además incluye las teorías del psicólogo Carl Jung (1970), quien se dedicó a estudiar los arquetipos del inconsciente colectivo, definidos y explicados desde su punto de vista y desde la perspectiva superheróica, basados en los textos de Christian Bronstein (2012).

El capítulo cuatro presenta la parte metodológica y el análisis realizado.

El quinto capítulo expone categóricamente los resultados obtenidos y la interpretación de las hipótesis formuladas, las cuales resultaron acertadas y apegadas a la realidad ya que al final de la investigación quedan claramente comprendidas y precisadas las características que definen el estilo Marvel, el cual surgió como consecuencia directa del gran talento artístico de dicha empresa, además de algunas consideraciones finales que servirán para abrir nuevas líneas de investigación en el campo del diseño y en otras disciplinas auxiliares.

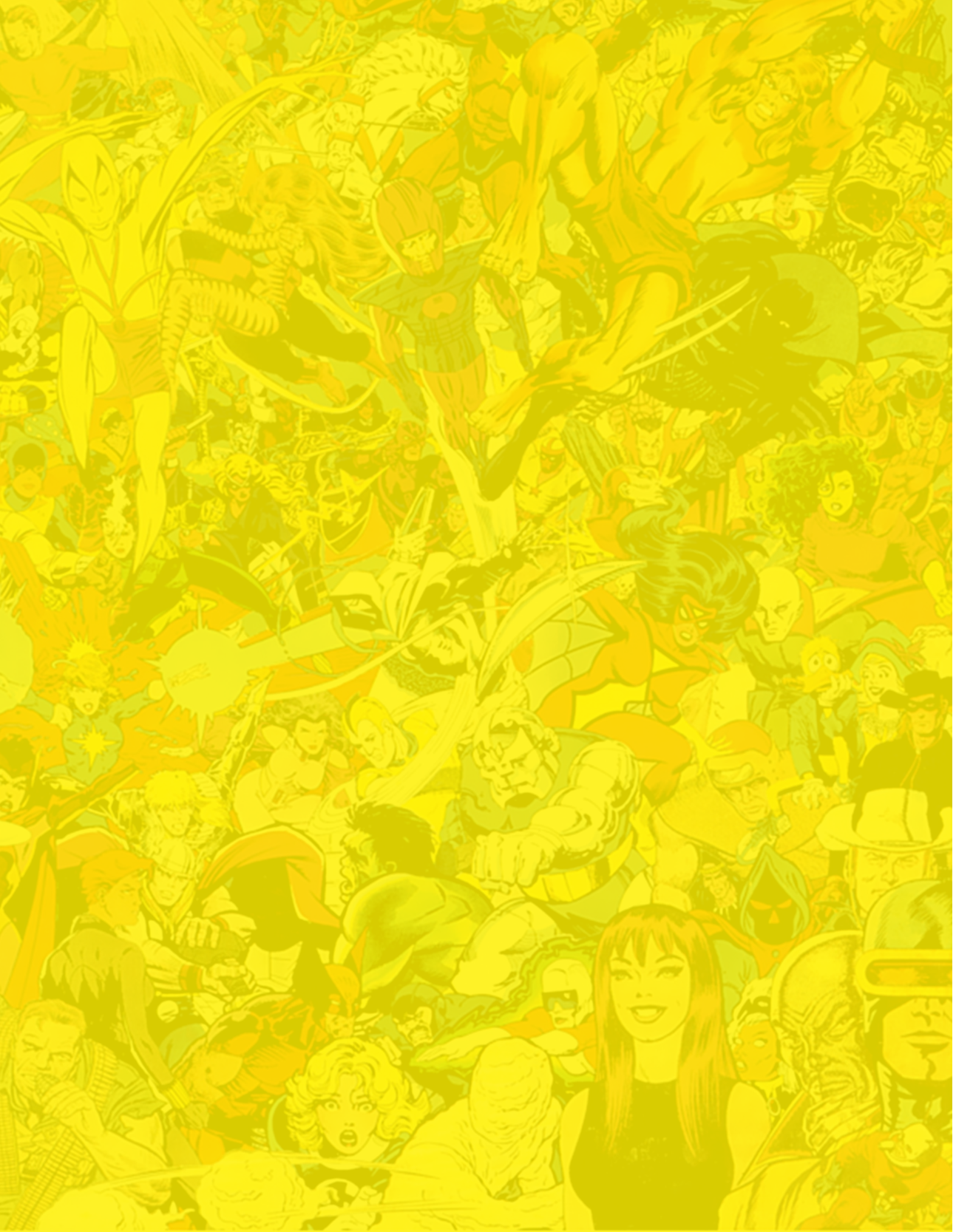
Marvel es una empresa que llegó para quedarse, sus grandes innovaciones gráficas, sus superhéroes humanos y sus complejas historias le han dado un lugar privilegiado en el mundo del cómic, y que decir de los X-Men, una de las series más vendidas y populares en la actualidad, "su permanencia en el mercado se debe en gran medida a la labor conjunta de escritores, dibujantes, y editores que han sabido mantenerlos actualizados" (Durán, 2002 A), además de que es uno de los cómics que más simboliza la filosofía de Marvel: debe ser realista, sorprendente, dramático, excitante y sobre todo debe ser inteligente.

Capítulo 1

1.0 El cómic

1.1 Antecedentes históricos

1.2 Los superhéroes en el cómic



Capítulo 1

1.0 El Cómic

Un cómic es un medio de comunicación que combina el lenguaje literario con el lenguaje gráfico, "es literatura dibujada" (Massota, 1982, p. 10). Apareció por la necesidad social de comunicar y con el paso del tiempo ha "creado nuevos procesos de cambio en la cultura de la visión y de la imagen" (Mejía, 2001, p. 9) llegando a ser considerado como el noveno arte.

> Gubern (1973) lo define como historieta ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas, en lo que el texto de lo que cada personaje dice, se encuentra encerrado en un globo o bocadillo que sale de su boca; Elisabeth K. Baur (1978) dice que es una forma narrativa cuya estructura no consta solo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen y que además cuenta con un específico repertorio de signos; para Javier Coma (1979) es narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas (cit. por Rodríguez, 1998, pp. 17, 18).

Autores más contemporáneos también hablan sobre el cómic. Mejía (2001, p. 16) señala que es un lenguaje mixto-descifrable, formado por la integración del lenguaje icónico y el lenguaje verbal (fonético) a partir de sintagmas menores llamados viñetas, y McCloud (2007, p. 9) lo establece como ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector.

Las definiciones anteriores tienen como común denominador que mencionan las características esenciales del cómic: el lenguaje gráfico y literario; sin embargo, a lo largo de este documento se podrán observar otras cuestiones relacionadas con las historietas.

El nombre "cómic" proviene de las caricaturas que se publicaban en una sola plana dentro de los periódicos y que trataban temas de comedia: cómic (cómicos), procedente a su vez del griego *Κωμικός*, *kōmikos* (perteneciente a la comedia).
Con el paso del tiempo, el cómic ya no trató sólo temas cómicos, por lo que el término se convirtió en la palabra general para designar a todas estas publicaciones. Garza (2003, p. 21)[4] comenta que

[4] Las citas y referencias obtenidas de cómics publicados en México se especificarán en la bibliografía, con el fin de evitar confusiones con las ediciones originales.

> actualmente el cómic, que es un sustantivo informal para denominar a la historieta de superhéroes —aunque en inglés es el nombre para describir a todas las historietas—, está considerado como un subgénero de la historieta de acción... se trata de una de las formas narrativas mejor definidas del mundo, tan es así que se han convertido en el arquetipo de la historieta.

Sin embargo, "cómic es la palabra genérica en cuanto al medio impreso se refiere y no a un objeto específico" (McCloud, 2007, p. 4), el cómic en forma de libro impreso o digital se denomina en inglés comicbook.

En español, la palabra *cómic*, según la Real Academia Española, es la "serie o secuencia de viñetas con desarrollo narrativo", y también se utiliza para nombrar a los libros o revistas que contienen estas viñetas (comicbook). Así que el término cómic es el que utilizaremos mayormente a lo largo de este documento para referirnos a ambos casos.

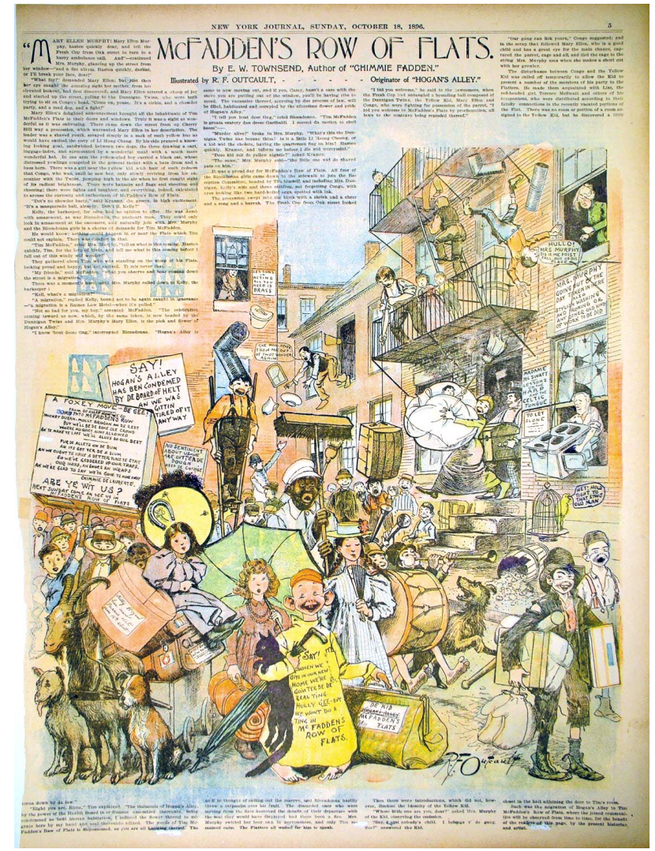
1.1 Antecedentes históricos

Aunque el cómic nació hace ya varios años, sigue siendo un tema actual, especialmente dentro del campo del diseño gráfico. La historia del cómic "se halla profundamente relacionada con el nacimiento y evolución de los grandes periódicos masivos, con la evolución de las técnicas de impresión y con los cambios de las formas gráficas" (Massota, 1982, p. 11).

The Yellow Kid es considerado el primer cómic norteamericano. Apareció en 1895 cuando Richard Outcault, dibujante del *New York World,* introdujo en los suplementos dominicales los dibujos de un niño que vestía un camisón que le llegaba a los pies, sobre el cual aparecían los textos. Hogan´s Alley, fue el título de esta publicación, sin embargo en 1896 los técnicos del *New York World* introdujeron el amarillo en la gama de colores, aplicándolo al camisón del personaje, rebautizándolo con el nombre de The Yellow Kid, que se convirtió en la principal atracción de dicho periódico (ver imagen 1.1).

En el mismo año, Outcault pasó a trabajar al *New York Journal* en donde siguió dibujando The Yellow Kid pero ahora como una sucesión de viñetas, en las cuales introdujo por primera vez un globo de diálogo, el cual se comenzó a utilizar de manera permanente. Junto a Outcault hay que nombrar también a Swinnerton, quien creó el primer dibujo con personajes permanentes. Con ellos, "las dos características básicas del género se reunieron: uso del globo, continuidad y permanencia de los personajes" (p. 24).

1.1



1.2

Imagen 1.1
The Yellow Kid, (1896).

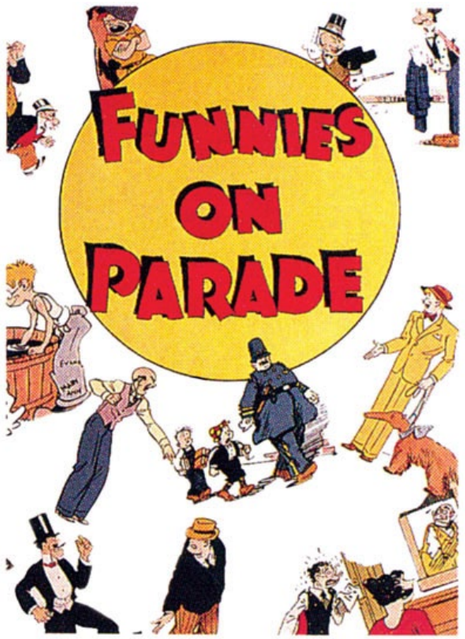
Imagen 1.2
The Katzenjammer Kids, (1924).

The Katzenjammer Kids (ver imagen 1.2),[5] dibujada por Rudolph Dirks, es considerado el primer cómic verdadero, ya que el *New York Journal* le dedicó una sección completa a color, además de que incluía onomatopeyas y signos gráficos, elementos indispensables en los cómics actuales. Massota (1982, p. 25) comenta que en

> este mundo violento, donde la ruptura de los objetos y los golpes exigían ser representados por medio de onomatopeyas y signos gráficos nuevos ("la escuela del Slang, del Bang, del Pow, de la historieta, había nacido"), confiere efectivamente a la tira de Dirks el título de primera historieta en el sentido más moderno del término.

[5] Katzenjammer es una palabra alemana para designar la malignidad.

1.3



1.4

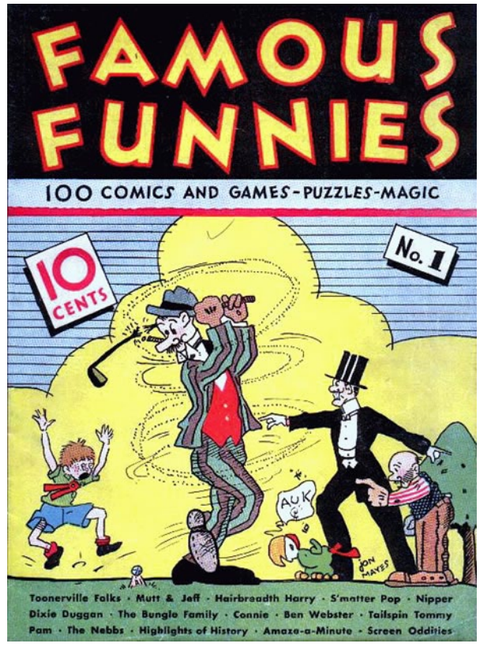


Imagen 1.3
Funnies on Parade, (1933).

Imagen 1.4
Famous Funnies, (1934).

Ya en la década de los treinta los cómics se alejan de las planas del periódico y aparecen los primeros comicbooks[6] que, como dice Massota (1982, pp. 78, 79), era "la revista dedicada generalmente a un solo héroe o tema, y con aventuras completas... el book es a los grandes diarios norteamericanos lo que la TV ha sido con respecto a la radio".

La aparición del comicbook[7] se remota a 1929 cuando George Delacorte introdujo la idea de producir cómics en grandes volúmenes para ser vendidos en quioscos.
La empresa The Funnies produce el primer comicbook en formato moderno: Funnies on Parade (ver imagen 1.3). Se imprimieron pocos ejemplares, los cuales se vendieron completamente, por lo que la compañía publica otra edición en 1934 bajo el título de Famous Funnies (ver imagen 1.4), que ya estaba marcada con el

[6] Que como se mencionó, es el cómic en forma de libro y que en español se conoce simplemente como cómic o historieta.
[7] Algunos autores consideran que el primer cómic publicado en forma de libro fue una colección de 25 tiras realizadas por el artista Gustave Verbeek en 1905, de las cuales no se conservan ejemplares en la actualidad.

número uno en la portada y que "puede ser llamada la primera revista norteamericana de historietas.
Formato, periodicidad, venta directa; las propiedades básicas del medio se hallaban ahora reunidas" (Massota, 1982, p. 83).

Al respecto Gallo (198?, p.87) señala que con la llegada del comicbook

> se cuidan más los detalles anatómicos, de sombreado y escenario. La acción se vuelve cada vez más dinámica, abandonándose como exclusivo el plano general, para dar paso a detalles, panorámicas, rostros expresivos y nuevos encuadres en un lenguaje icónico que toma muchos elementos del cine.

No obstante, la nueva industria aún esperaba por algo que vendría a posicionarla en el mapa y la llevaría a lo más alto, con la aparición de los superhéroes.

1.2 Los superhéroes en el cómic

En relación con los superhéroes, Durán (2002 B) señala que

> un héroe es un individuo que evoca admiración y asombra por sus hazañas, reales o ficticias, que logra al confrontar con éxito uno o varios retos. Ahora bien, el superhéroe carga el superlativo pues sus proezas sobrepasan las de todo héroe anterior, para él son algo cotidiano, casi rutinario; y los retos son mayores, por lo que más que habilidades, hacen falta superpoderes.

Desde la antigüedad hemos estado rodeados de personajes sobrehumanos. La figura del héroe existe desde la mitología clásica, con figuras como Hércules, Zeus, Thor y otros dioses y personajes heroicos de diversas culturas. Chris Claremont (en Antón, 1985), famoso guionista de Marvel Comics considera que

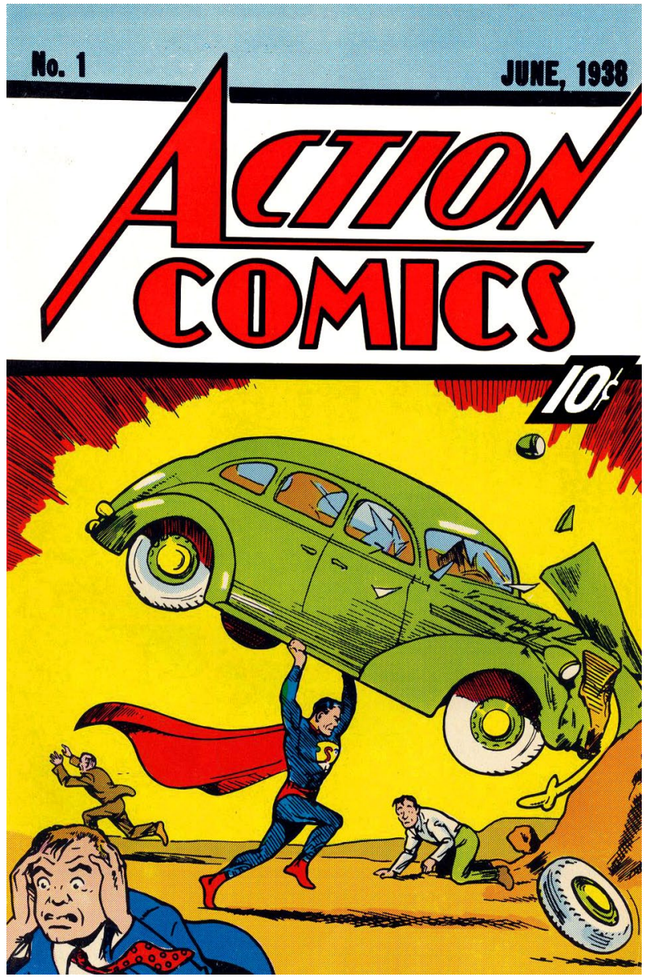
> los superhéroes quizá son la mitología de Estados Unidos... y su éxito se debe a que Estados Unidos no tiene una mitología propia... Los superhéroes aparecieron con la Gran Depresión, a la gente le comenzó a fascinar la idea de que hubiera alguien más grande, más fuerte que hiciera cosas maravillosas... El superhéroe fue una respuesta fantástica de la realidad.

Con el surgimiento del comicbook, la empresa Detective Comics[8] lanzó en junio de 1938 un título llamado Action Comics (ver imagen 1.5), en el cual apareció el primer superhéroe: Superman,[9]

[8] Hoy conocida simplemente como DC Comics, una de las más grandes editoras de cómics a nivel mundial.
[9] Superman fue escrito por Jery Sieguel y dibujado por Joe Shuster.

Imagen 1.5
Action Comics, Vol. 1, #1; Portada: Joe Shuster; DC Comics, (1938).

1.5



personaje que vestía mayas azules, capa roja, luchaba contra el crimen, venía de otro planeta y tenía una identidad secreta.[10] Daniels (1991, p. 22) en su libro *"Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics"*[11] menciona que

> Superman inmediatamente se convirtió en el estándar sobre el cual eran

[10] The Phantom, una serie de cómics de aventuras creada en 1936 por Lee Falk, es considerada la principal influencia estética del cómic de superhéroes.
[11] Traducido por el autor.

1.6

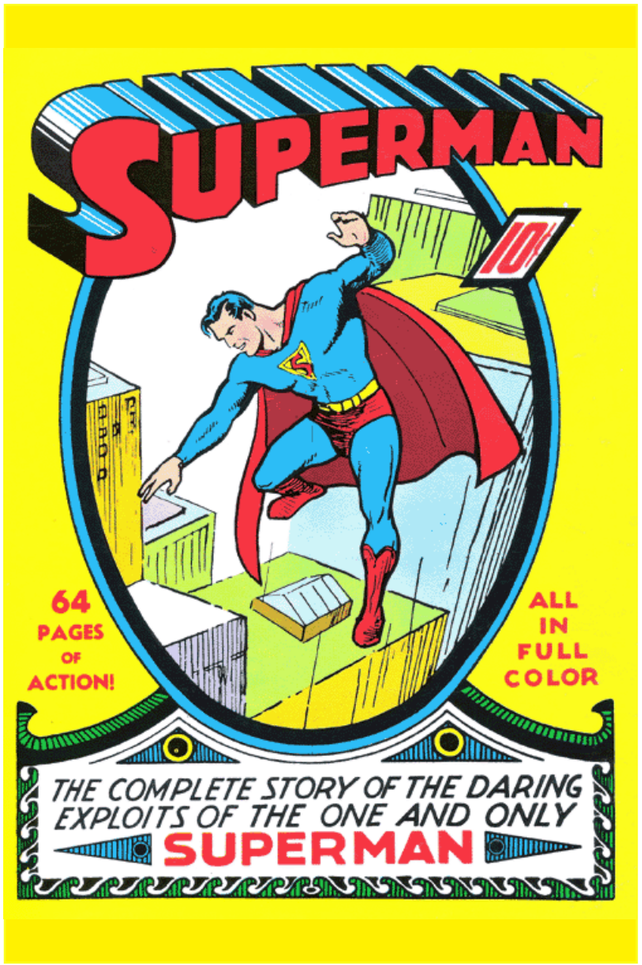


Imagen 1.6
Superman, Vol. 1, #1; Portada: Joe Shuster; DC Comics, (1939).

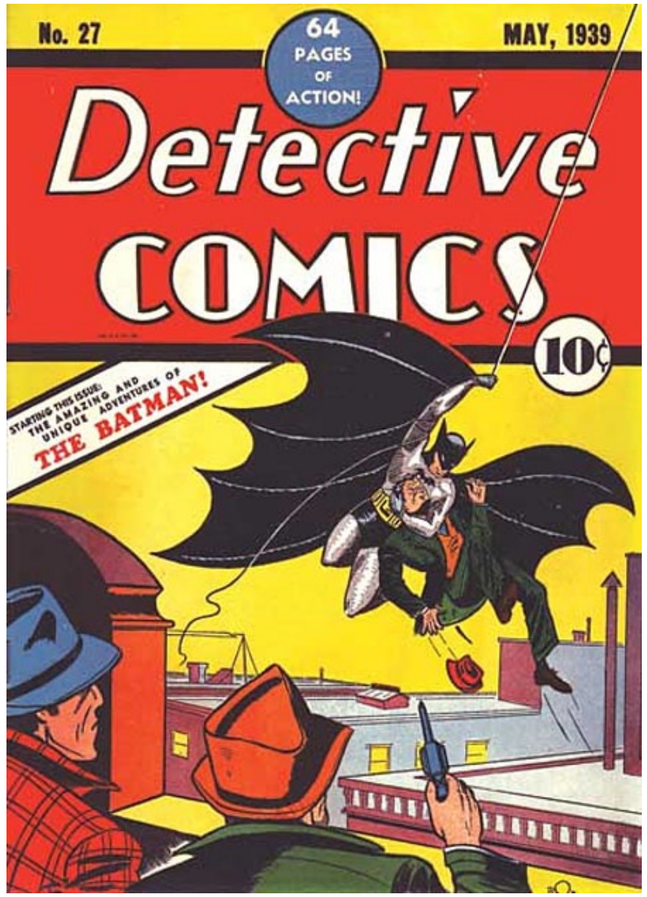
> juzgados todos los héroes de los comicbooks, y la mayoría de sus sucesores no ofrecían nada más que variaciones sobre los poderes que poseía. Incluso el término "superhéroe" es un tributo a su impacto e influencia: su nombre se convirtió en la descripción del trabajo.

En 1939, debido al gran éxito obtenido, Superman apareció bajo su propio título (ver imagen 1.6). Bronstein (2012) afirma que

> Desde entonces, los héroes enmascarados, dotados de poderes celestiales y armados de elevadas virtudes morales, no han dejado de vivir aventuras

Imagen 1.7
Detective Comics, Vol. 1, #27;
Portada: Bob Kane;
DC Comics, (1933).

1.7



interminables tanto en la imaginación de la sociedad moderna como en prácticamente todas las formas de representación estética: historieta, animación, cine, radio, televisión, teatro, incluso literatura, y su notable influencia como fenómeno cultural no parece estar disminuyendo con el tiempo, sino por el contrario, parece estar creciendo.

Detective Comics (ver imagen 1.7), también en 1939, creó a otro de los superhéroes que dejaría huella en el mundo del cómic: Batman,[12] personaje que usaba máscara con orejas de murciélago y un traje azul con gris, haciéndolo parecer una criatura

[12] Batman fue creado por Bob Kane.

1.8

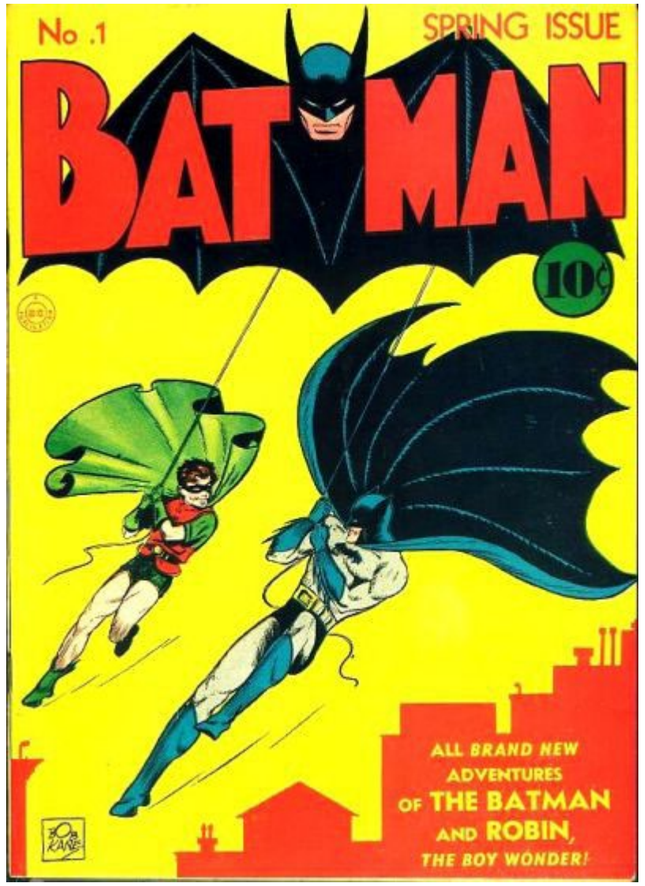


Imagen 1.8
Batman, Vol. 1, #1;
Portada: Bob Kane;
DC Comics, (1940).

de la noche. Inmediatamente obtuvo gran popularidad propiciando que en 1940 apareciera su propio título regular, en el cual se incluía a un joven superhéroe que lo acompañaba en sus aventuras, llamado Robin (ver imagen 1.8).

Como observamos, una de las características principales de los primeros superhéroes fue el llamativo vestuario que utilizaban, Daniels (1991, p.17) comenta que

> El uniforme estándar de un súperhéroe, que a veces parece más apropiado para la gimnasia que para el combate cuerpo a cuerpo, inmediatamente se convirtió en algo obligatorio para los primeros héroes de los comicbooks en los últimos años de la década de 1930; en el presente el uniforme es una tradición de los cómics... En realidad, la mayoría de los artistas de comicbooks tienen algo de entrenamiento en el arte clásico, y todos presionados a dibujar

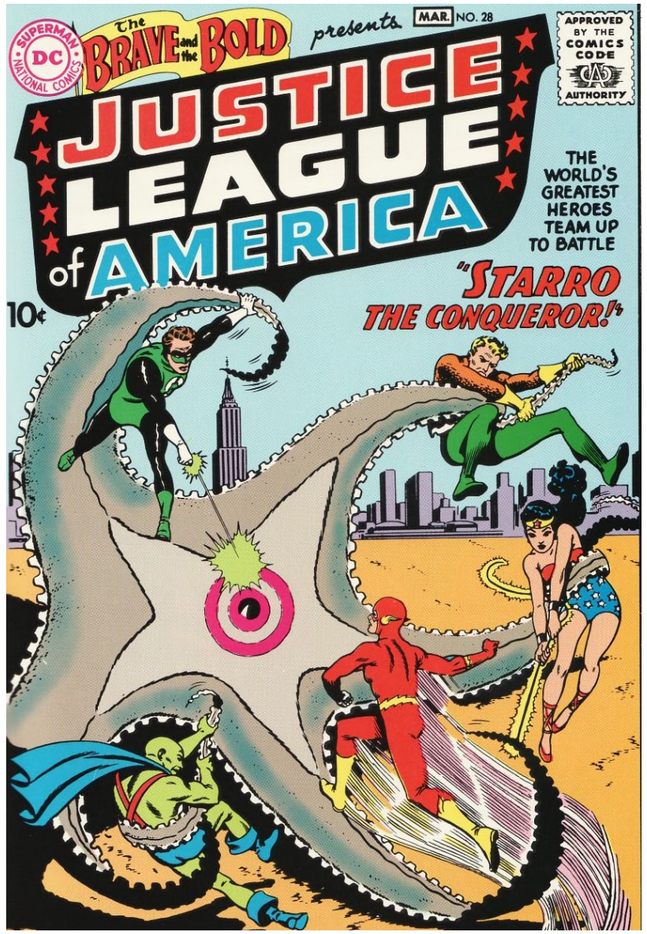
Imagen 1.9
Whiz Comics, Vol. 1, #2;
Portada: C.C. Beck;
DC Comics, (1940).

1.9

rápido por la necesidad de entregar velozmente su trabajo, gustan de ilustrar lo que es esencialmente la figura desnuda en acción. El lector responde con el entendimiento inconsciente de que la semidesnudez sumamente colorida es la vestimenta apropiada para personajes ficticios actuando lo que son sueños y fantasías, como los antiguos dioses del pasado. Para generaciones de lectores de comicbooks, los uniformes pegados al cuerpo han sido la ropa correcta para héroes que personifican sus más profundos sueños de poder y libertad.

Con el éxito de Superman y Batman otros cómics de superhéroes salieron rapidamente en el mercado. Algunos coleccionistas calculan que en esta época surgieron alrededor de 400 superhéroes (ver imagen 1.9). Por parte de Detective

1.10



1.11

Imagen 1.10
The Brave and the Bold, Vol. 1, #28;
Portada: Mike Sekowsky &
Murphy Anderson;
DC Comics, (1960).

Imagen 1.11
Justice League of America, Vol. 1, #1;
Portada: Murphy Anderson;
DC Comics, (1960).

Comics aparecieron The Flash, Green Lantern y Wonder Woman, que posteriormente, en 1960, junto a Superman, Batman, Aquaman y The Martian Manhunter, formaron uno de los más grandes y exitosos equipos de superhéroes: Justice League of America (ver imágenes 1.10 y 1.11).[13]

No obstante estos superhéroes
resultaban en gran medida infantiles, y se limitaban a presentar batallas imposibles entre héroes pluscuamperfectos y villanos malísimos. Sin embargo,

[13] Justice League of America apareció inicialmente en las páginas de The Brave and the Bold.

Imagen 1.12
Marvel Versus DC, Vol. 1, #2; Portada: Claudio Castellini; Marvel, DC Comics, (1996).

1.12

esta tendencia cambió claramente debido al éxito inesperado de otra editorial que rápidamente, causó furor entre los lectores: Marvel Comics (Landerretche & Werner, 2010, p. 13).

Marvel Comics #1 apareció en 1939 introduciendo a The Human Torch y The Submariner[14], los primeros superhéroes de Marvel (que en esa época se llamaba

[14] Los nombres de personajes, historias y otros aspectos relacionados con el cómic norteamericano se mantendrán en inglés, debido a que en muchos casos no existe una traducción al español, además de que creo conveniente conservar los nombres originales.

Timely Comics) y posteriormente al primer superhéroe patriótico, The Captain America, en 1940.

Ésta fue la llamada Edad de oro del cómic (1938 – 1955)[15] debido al surgimiento de los más famosos superhéroes y a la gran popularidad que obtuvieron. La mayoría seguía un esquema parecido: "El carácter para vencer y triunfar sobre el mal. Es una fórmula simple, pero sumamente efectiva y poderosa" (Daniels, 1991, p. 37).

Todos estos superhéroes vivieron grandes aventuras a través de los años pero con la aparición de The Fantastic Four en 1961 por parte de Marvel Comics, se puede decir que comienza formalmente la competencia de las dos grandes editoriales de cómics de superhéroes, Marvel y DC, las cuales han logrado sobrevivir hasta la fecha. "DC debe su permanencia, a la permanencia de personajes de la talla de Superman y Batman, mientras que Marvel a la invención de un estilo" (Massota, 1982, p. 94).[16] Sobre esto es importante mencionar que legalmente solo pueden llamarse superhéroes a los personajes pertenecientes a Marvel Comics y a DC Comics, ya que la palabra "superhero" (superhéroe) es una marca registrada por dichas empresas.[17]

Los superhéroes son una manera de ver la realidad, de que las personas se identifiquen y puedan salir de la rutina cotidiana. Según Barker (en Chin, 2012)

> lo que hace especial al superhéroe es su capacidad única de inspirar. Al igual que ellos, todos tenemos nuestros defectos, pero incluso con defectos podamos corregir errores y luchar por lo que es correcto... los superhéroes no son amados porque luchen contra el mal... los amamos porque demuestran la idea de que el mal puede ser vencido. ¿Qué puede ser más súper que eso?.

[15] La edad de oro del cómic (1938 – 1955), la edad de plata (1956 – 1969), la edad de bronce (1970 – 1979) y la edad moderna (de 1890 a la actualidad), son las etapas del cómic de superhéroes.

[16] Esto se puede comprobar en el crossover llamado Marvel versus DC publicado por ambas editoriales en 1996. En la serie, los héroes y villanos de cada compañía se enfrentaron entre sí para decidir que Universo era el mejor, agregando que las cinco batallas principales que definirían al Universo ganador fueron determinadas por los votos del público. Marvel recibió más votos que DC, ya que solamente Superman y Batman fueron favorecidos por los fans, mientras que de Marvel resultaron vencedores Spider-man, Wolverine y Storm de los X-Men (ver imagen 1.12).

[17] Mas no un copyright (derechos de autor).

Capítulo 2

2.0 Marvel Comics y los X-Men

2.1 Fundación y antecedentes históricos

2.2 La era Marvel: creando un estilo

2.3 Los X-Men

2.3.1 Historia

2.3.1.1 Los sesenta, los X-Men originales

2.3.1.2 Los setenta, el nuevo equipo

2.3.1.3 Los ochenta, la época de oro

2.3.1.4 Los noventa, la expansión comercial

2.3.1.5 Los dos mil, evolución

Capítulo 2

2.0 Marvel Comics y los X-Men

Los cómics han sido publicados por un gran número de editoriales alrededor del mundo. Una de las más importantes es Marvel Comics, editorial norteamericana ubicada en New York a la que también se le conoce popularmente como La casa de las ideas, debido a que en ella se han creado numerosos personajes pertenecientes al género de los superhéroes y contado grandes historias a lo largo de muchos años (ver imagen 2.1). Daniels (1991) afirma que

> Marvel entretiene a millones de lectores y mantiene una influencia considerable sobre todo en el abanico de la cultura popular, es la compañía de cómics más innovadora y exitosa de hoy en día... Es una empresa de resonancia cultural y éxito comercial continuo, una que mantiene su poder a través de la integración perfecta de la imaginación de los autores y las fantasías de los lectores. Los escritores y artistas que crean los cómics han infundido a sus personajes de una vida tan dinámica que éstos se han convertido, para usar las palabras de Shakespeare, en "la materia de la cual se forman los sueños".

Imagen 2.1
Superhéroes Marvel; Marvel, (2008).

2.1

2.2

2.3

Imagen 2.2
Martin Goodman.

Imagen 2.3
Logotipo Timely Comics.

Los siguientes párrafos están enfocados a relatar la historia y evolución de Marvel, sus éxitos y fracasos, mostrando además el trabajo realizado por el gran talento gráfico y literario que convirtió a esta editorial en una de las más populares de la actualidad.

2.1 Fundación y antecedentes históricos

Daniels (1991, p. 14) señala que

> La historia de Marvel Comics también es la historia de un medio artístico, una tan distintivamente estadounidense como el jazz o el rock and roll, y una que también ha demostrado ser una lengua universal. Las técnicas de dibujo, diseño, y narrativa son fascinantes en sí mismas, y los creadores son muchas veces tan interesantes como sus creaciones.

Pero Marvel Comics no siempre fue Marvel Comics; en 1938 el cómic de superhéroes comenzó a hacerse popular. Como se mencionó anteriormente, la editorial estadounidense Detective Comics publicó Action Comics #1 presentando a Superman, el primer superhéroe. El cómic tuvo un enorme éxito, lo que propició que varios editores se introdujeran a este género y comenzaran a producir historietas de superhéroes. Uno de ellos fue Martin Goodman (ver imagen 2.2), editor de revistas y a quien hoy en día se le conoce como el fundador de Marvel Comics. Goodman nombró a su línea Timely Publications (ver imagen 2.3). Su primer número se publicó en octubre de 1939 y se llamó Marvel Comics #1[18] en el que aparecían por primera vez dos de los grandes superhéroes de Marvel: The Submariner y The Human Torch (ver imágenes 2.4 y 2.5).

Goodman fue creando su propio equipo editorial. Contrató a Joe Simon, guionista y dibujante de Funnies, Inc. como jefe de edición, Simon a su vez integró al dibujante Jack Kirby que colaboraba con la escritura y el dibujo. "Simon y Kirby diseñaron un estilo nuevo y dinámico de narrativa visual para los cómics" (Marvel Comics, 2009 A, p. 6).

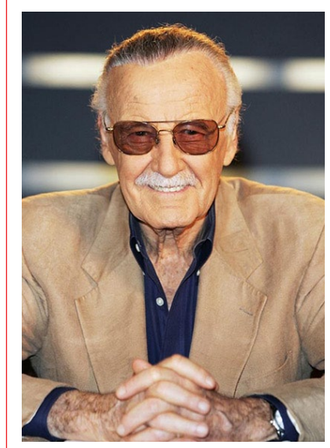
A finales de 1940, Simon y Kirby consiguieron un ayudante: Stanley Lieber (ver imagen 2.6). Este joven ayudante de 17 años era Stan Lee (1922 -), "el hombre que iba a revolucionar y revitalizar los cómics de superhéroes... y que iba a hacerse mundialmente famoso como guionista, jefe de redacción y editor de Marvel" (pp. 15, 16).

[18] Marvel Comics #1 es actualmente el cómic más valioso de todos los tiempos. En 1987, una copia en condiciones regulares, llegó a venderse en 82 000 dólares, siendo que su precio original fue de 10 centavos.

2.4

2.5

2.6



Stan Lee, "The Man", como se le conoció popularmente "es toda una leyenda en el mundo de los cómics, puesto que es el personaje de carne y hueso que ha dado vida a la mayoría de los personajes clásicos de Marvel Comics" (Jiménez, 2007, p. 41).

Con su llegada, Timely tuvo en sus filas a tres de las figuras más importantes en la historia de Marvel y de los cómics. En ese mismo año Estados Unidos entró en la Segunda Guerra Mundial, por lo que Simon y Kirby decidieron diseñar un superhéroe patriótico: The Captain America, héroe vestido con los colores, barras y estrellas de la bandera estadounidense y

Imagen 2.4
Marvel Comics, Vol. 1, #1;
Portada: Frank Paul;
Marvel, (1939).

Imagen 2.5
Marvel Comics, Vol. 1, #1;
Guión y trazos: Carl Burgos;
Marvel, (1939).

Imagen 2.6
Stan Lee.

2.7

Imagen 2.7
Captain America, Vol. 1, #1;
Guión y trazos: Joe Simon &
Jack Kirby;
Marvel, (1941).

Imagen 2.8
Captain America, Vol. 1, #1;
Portada: Joe Simon & Jack Kirby;
Marvel, (1941).

2.8

creado como respuesta a la tiranía exterior, que además luchaba contra Hitler en la guerra. The Captain America gozó de una enorme popularidad y logró vender casi un millón de ejemplares al mes (ver imágenes 2.7 y 2.8).

En 1945, con el final de la Segunda Guerra Mundial, la venta del género de superhéroes estaba decayendo por lo que Timely buscaba audiencias nuevas. Stan Lee se convirtió en editor en jefe creando un nuevo modo de trabajo;

> dirigía un nutrido equipo de artistas que trabajaban codo a codo en una gran estancia... en béisbol, los lanzadores practican en una zona llamada bullpen. Así la sala de dibujantes en las oficinas de Goodman empezó a conocerse como el Bullpen... actualmente el término bullpen designa a la comunidad de editores, guionistas, dibujantes y demás miembros del equipo que colaboran en la producción de cómics Marvel (Marvel Comics, 2009 A, p. 38) (ver imagen 2.9).

2.9

Pero no todo iba bien en la empresa. La marca Timely no tenía éxito, por lo que el logotipo desapareció de sus cómics y la línea dejo de tener nombre, provocando una ausencia de identidad.

Imagen 2.9
Marvel Bullpen;
(1960).

Aun así la empresa estaba llena de actividades y pasó a géneros como el criminal y el romántico. Goodman se preocupaba más por vender que por el contenido de las publicaciones. Lee (1998) comenta que en esta época,

> la industria del cómic era una operación bastante sencilla. Si estaban de moda las películas de vaqueros, producíamos muchas historietas del oeste... si lo popular eran historias de amor, circulaban muchas revistas románticas... simplemente le dábamos al público lo que quería, o eso pensábamos.

La situación de la falta de nombre y logotipo en la empresa, continuó hasta que Goodman empezó a llamarla Atlas Comics en diciembre de 1951 (ver imagen 2.10). "Un emblema empezó a aparecer en las portadas... este logo iba a convertirse en elemento fijo, y el nombre Atlas, aunque nunca fue adoptado formalmente por el sector editor de la empresa, fue usado en la jerga habitual" (Marvel Comics, 2009 A, p. 49). Con este cambio, Goodman decidió incrementar la producción de sus publicaciones, inundando los quioscos de Estados Unidos, basándose solamente

2.10

2.11

Imagen 2.10
Logotipo Atlas Comics.

Imagen 2.11
Logotipo CCA.

en la cantidad más que en la innovación, extendiéndose en una gran variedad de géneros como los mencionados anteriormente.

Durante estos años, "la reacción del público hacia los cómics empezó a ser negativa… se criticaban como basura infraliteraria y se les consideraba una de las causas de la delincuencia juvenil" (Marvel Comics, 2009 A, p. 40). Comenzaron a aparecer publicaciones anti-comics y más acusaciones sobre la mala influencia que aportaban a la niñez y a la juventud. Debido a esto, en 1955, los editores crearon la CMAA (Comic Magazine Association of America) y formaron la CCA (Comics Code Authority), la cual revisaba los lanzamientos y aprobaba, rechazaba o corregía el material que se iba a publicar. Los cómics que pasaban la prueba incluían en su portada el sello CCA y podían venderse (ver imagen 2.11).

> En él se estipulaba lo que era correcto y no en un cómic; por ejemplo, el bien siempre debía triunfar sobre el mal, el crimen no podía ser recompensado y demás disposiciones sobre sangre y sexo. Con las décadas el CCA se ha ido relajando hasta el punto de que sólo es obligatorio para que un cómic pueda considerarse apto para todos los públicos. De lo contrario se debe especificar la clasificación por edades (Landerretche & Werner, 2010, pp. 10, 11).[19]

En Atlas todo seguía ni bien ni mal. Goodman redujo los salarios de los artistas, por lo que éstos comenzaron a buscar otros empleos más estables en otros campos. Stan Lee (1998) comenta que

> los cómics siempre han sido un negocio de alto volumen y de baja ganancia por unidad. Eso es una manera amable de decir que nunca le pagaban mucho a los escritores o a los artistas: "recibí como cincuenta centavos por página por el primer guión que escribí en aquellos días, te pagaban por página. Mientras más páginas produjeras, más dinero ganabas". El escritor de cómics tenía que ser un amante de los cómics, tenía que estar dedicado a los cómics, porque no era algo que hacía por dinero, no había pagos de regalías, ni pagos residuales, ni titularidad de la obra. Escribías tus páginas, recibías tu cheque y punto final. Para los artistas, las cosas no eran muy diferentes. Les pagaban algo más que a los escritores, pero se tardaban más en terminar una página, así que las cosas parecían quedar parejas.[20]

[19] En 2001, Marvel abandonó la CCA para adoptar su propio sistema de valoración.
[20] En 1970, Jim Steranko (dibujante de Marvel) comento que a los dibujantes de cómics se les pagaba de 15 a 100 dólares la página.

2.12

2.13

2.2 La Era Marvel: creando un estilo

Con los altibajos de Atlas, en 1957 la empresa empezó su decadencia y nuevamente la identidad corporativa desapareció de las portadas de los cómics.
Al mismo tiempo Stan Lee pensaba en ideas para resurgir el mundo de los superhéroes. Logró reunir a sus mejores artistas, incluido él mismo que trabajaba como guionista, editor y director artístico, y a Jack Kirby "El rey" como se le conoció popularmente. Todos estos talentos creativos iban a convertirse en los actores del resurgimiento de una nueva línea de superhéroes Marvel.
Con poco tiempo y la urgencia de revivir los cómics de superhéroes, Stan Lee creó el Método Marvel, un proceso muy original para la elaboración de cómics y "que fue una de las claves secretas para que los cómics Marvel de superhéroes estuvieran más centrados en lo visual y más orientados a la acción que las de sus competidores" (Marvel Comics, 2009 A, p. 70). El Método Marvel consistía en que Lee entregaba la sinopsis bocetada de las historias a Kirby y a otros dibujantes para que ellos dibujaran

Imagen 2.11
Sub-Mariner Comics, Vol. 1, #33;
Portada: Bill Everett;
Marvel, (1954).

Imagen 2.13
Human Torch Comics, Vol. 1, #36;
Portada: Carl Burgos;
Marvel, (1954).

libremente a su gusto y con el número de páginas que ellos eligieran. Lo devolvían a Stan Lee, que revisaba el trabajo y añadía los textos y diálogos para la historia final. Esta técnica daba una gran libertad a los artistas y añadía un desafío mayor al crear las historias.

Daniels (1991, pp. 87, 226 – 231) nos muestra paso por paso la aplicación del Método Marvel y explica que dicho proceso nació de la inspiración y de la eficiencia además que permitía que los artistas lograran su mayor potencial enfatizando los elementos visuales que son la razón del atractivo del medio:[21]

1. La conferencia editorial: El guionista y el editor se reúnen para discutir posibles ideas para un próximo número. Una vez que se hayan decidido sobre una idea, el guionista genera una trama en forma de una sinopsis corta y muy general, la cual le servirá de guía al artista. Algunas veces el artista y el guionista son la misma persona, en ese caso la sinopsis puede ser sólo una aproximación extremadamente simplista de la acción de la historia (ver imagen 2.14).

2.14

Imagen 2.14
La conferencia editorial; Marvel, (1991).

[21] Actualmente con las técnicas digitales y el uso de la computadora, algunos procesos han cambiado, como el lettering o el coloreado, agilizando algunos pasos, pero sin embargo el método se ha mantenido a lo largo de los años.

2.15

Imagen 2.15
Dibujar la página; Marvel, (1991).

2. Dibujar la página: El artista dibuja la historia. Bosqueja cada página en una tabla de 11 por 17 pulgadas, decidiendo mientras trabaja qué tan grande será cada viñeta, cuántas viñetas serán dedicadas a cada sección de la historia, y de qué perspectiva se verá cada una. El proceso completo, que incluye la determinación de qué tan rápido se moverá la trama, el grado de énfasis sobre algunos personajes e incidentes, el detalle que se le dará al fondo, la personalidad y el "look" de la historia, es lo que se conoce como narración. Los dibujantes son evaluados por sus colegas y sus lectores tanto por su habilidad artística como por su habilidad para narrar historias (ver imagen 2.15).

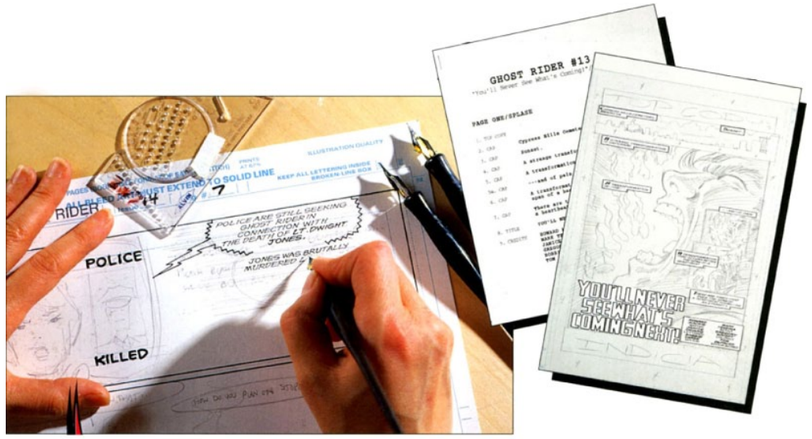
3. Escribir la página: Las páginas dibujadas son regresadas al guionista, quien las usa como guía para escribir el guion final. El guion es entregado a un tipografo o rotulista, a veces un empleado de Marvel, a veces un contratista. El tipografo o rotulista copia el diálogo y también dibuja las paredes de los páneles, los globos de diálogo, y los efectos de sonido (ver imagen 2.16).

4. Entintar la página: La página es entregada al entintador (ver imagen 2.17).

Imagen 2.16
Escribir la página; Marvel, (1991).

Imagen 2.17
Entintar la página; Marvel, (1991).

2.16



2.17

5. Colorear la página: La página entintada, después de ser aprobada por el editor, es fotocopiada y reducida al tamaño estándar de un comicbook acabado (6 11/16" x 10 ¼"). El colorista pinta la página fotocopiada (manual o digitalmente). Las decisiones del colorista contribuyen significativamente a la atmósfera de la página terminada (ver imagen 2.18).[22]

[22] Antes de tener la tecnología que actualmente sirve para imprimir cómics, el colorista asignaba un número de código a cada área coloreada, esto a base de guía para separar los colores.

2.18

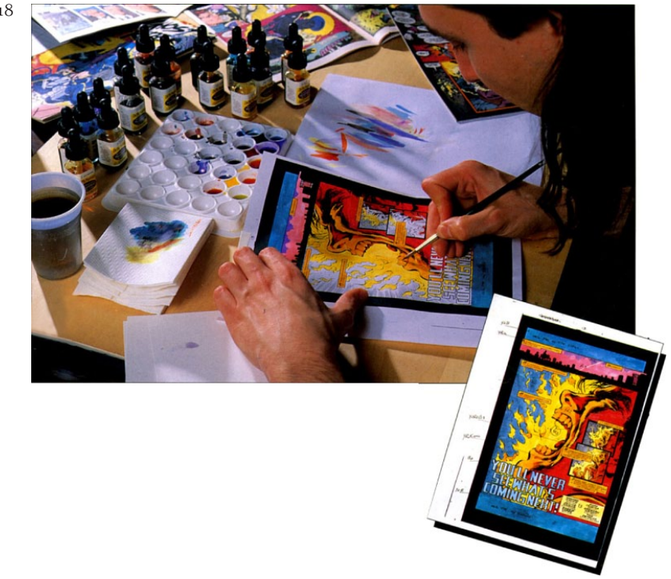


Imagen 2.18
Colorear la página; Marvel, (1991).

Con la aplicación de este método, se comenzó a hablar de la creación de un estilo, que tiempo después, fue apodado Marvel Style (Estilo Marvel).
Con respecto a esta nueva expresión, Gallo (198?, p. 199) menciona que

> Marvel ha tenido una serie de dibujantes notables, encabezados por Jack Kirby, Jim Steranko, Barry Windsor-Smith, John Buscema, Gil Kane y, como líder de todos ellos, el guionista y "gurú supremo": Stan Lee. El dibujo de Marvel que ha hecho escuela, es fácilmente identificable; son sus características esenciales: el movimiento constante logrado en base al retorcimiento de las figuras; el abuso de ángulos o puntos de vista rebuscados; la perspectiva altamente cambiante; la anatomía exagerada; el uso de vivos colores y el alto contraste mediante amplias manchas de pincel.

Añadido a esto, lo que propició el regreso de los superhéroes Marvel, fue que Goodman se enteró que los cómics de DC, principalmente la serie Justice League of America estaba vendiéndose bien, por lo que le pidió a Lee que creara un grupo de superhéroes para Marvel siguiendo la línea de DC. Sin embargo Lee no quería hacer algo similar, principalmente porque

> En esos días, el superhéroe típico era un modelo de virtud intachable que guardaba celosamente su identidad secreta y que tenía una amiga normalmente enamorada de su alter ego. Lee y Kirby deseaban que sus nuevos héroes fueran personas reales... que se equivocaban y tenían debilidades. No vestirían trajes vistosos ni se molestarían por mantener sus identidades reales en secreto (Marvel Comics, 2009 A, p. 81).

2.19

Imagen 2.19
The Fantastic Four, Vol. 1, #1;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1961).

Imagen 2.20
The Fantastic Four, Vol. 1, #1;
Portada: Jack Kirby & Dick Ayers;
Marvel, (1961).

2.20

Así que diseñaron un concepto totalmente distinto, estableciendo que "las personalidades de los protagonistas, más que la trama, debieran de tener la máxima importancia" (Daniels, 1991, p. 84). Fue así que Lee y Kirby crearon The Fantastic Four, cómic con el que

> decidieron que había llegado el momento de publicar una serie cuyos protagonistas fueran héroes de carne y hueso dentro de lo posible. Querían que tuvieran problemas emocionales o económicos, e incluso que formaran familias o se convirtieran en rarezas genéticas rechazadas por la sociedad (Landerretche & Werner, 2010, p. 14).

2.21

2.22

En noviembre de 1961 aparece el primer número de The Fantastic Four (ver imágenes 2.19 - 2.22),[23] grupo de superhéroes formado por un científico (Mr. Fantastic), su mejor amigo (The Thing), su novia (Invisible Woman) y el hermano de ésta (The Human Torch)[24], los cuales obtuvieron sus superpoderes al viajar al espacio. A pesar de no ser los típicos héroes, este nuevo equipo gozó de una inmediata popularidad, los lectores y fans inundaban de cartas a Lee exigiendo más títulos de superhéroes. "Lee era feliz obedeciendo, pero quería que cada nuevo personaje fuera tan innovador como The Fantastic Four" (Marvel Comics, 2009 A, p. 84).

Pocos meses después, Lee y Kirby crearon a The Incredible Hulk (ver imagen 2.23), presentando como héroe a un monstruo.

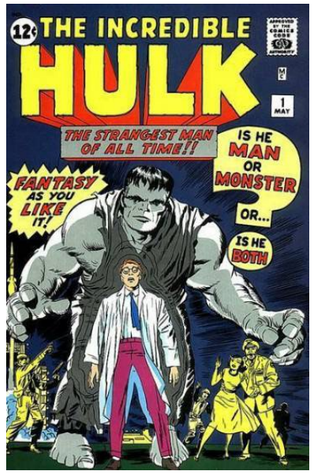
Imagen 2.21
The Fantastic Four, Vol. 1, #1;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1961).

Imagen 2.22
The Fantastic Four, Vol. 1, #1;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1961).

[23] The Fantastic Four fue el primer comicbook que se realizó por medio del Método Marvel.

[24] No confundir con el superhéroe del mismo nombre que apareció en Marvel Comics #1, ya que para The Fantastic Four se decidió traer de regreso a The Human Torch, actualizándolo y dándole otro giro totalmente diferente.

2.23



2.24

Imagen 2.23
The Incredible Hulk, Vol. 1, #1;
Portada: Jack Kirby &
George Roussos;
Marvel, (1962).

Imagen 2.24
Amazing Fantasy, Vol. 1, #15;
Portada: Jack Kirby & Steve Ditko;
Marvel, (1962).

Regresaron también a The Submariner. Las ventas comenzaron a crecer, "el trabajo artístico se volvió progresivamente más elegante, más ilustrativo y cuidadosamente detallado. Los personajes quedaron definidos con mayor claridad y los toques de sátira que introdujo Marvel en el género de superhéroes se fueron haciendo más y más aparentes" (Lee, 1998).

Siguiendo la misma fórmula, Stan Lee decidió crear un nuevo superhéroe, este sería un adolescente que tendría problemas como cualquier joven normal: iría a la escuela, estaría preocupado por el dinero, seria rechazado por mujeres, perdería batallas, etc. Lee se dirigió al dibujante Steve Ditko, que diseñó a un adolescente

2.25

2.26

Imagen 2.25
The Amazing Spider-Man, Vol. 1, #1;
Portada: Jack Kirby & Steve Ditko;
Marvel, (1963).

Imagen 2.26
Amazing Fantasy, Vol. 1, #15;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Steve Ditko;
Marvel, (1962).

flaco, con lentes, desaliñado, llamado Peter Parker, quien fue picado por una araña radioactiva, la cual le dio sus poderes arácnidos. Así nació Spider-man, uno de los más grandes superhéroes de la historia (ver imágenes 2.24 - 2.27).[25]
En el documental *With Great Power* (Dougas, Frakes & Lawrence, 2010), Stan Lee comenta que intentó hacer las cosas lo más realistas posibles a pesar de que eran historias de fantasía. Peter Parker debía ser cualquier hombre joven, con

[25] Spider-man apareció en las páginas de Amazing Fantasy #15 en 1962, debido al gran éxito fue premiado con su propio título: The Amazing Spider-man en 1963.

Imagen 2.27
Amazing Fantasy, Vol. 1, #15;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Steve Ditko;
Marvel, (1962).

2.27

todos los conflictos, incertidumbres y confusiones que todo adolescente tiene. Viviría en el mundo real y le pasarían todo tipo de cosas con las que pudiesen identificarse los lectores regulares. Joe Quesada actual director creativo de Marvel declara en el mismo documental que una de las cosas que aprendió de Stan es que lo realmente importante no es Spider-man, sino el sujeto en el disfraz de Spider-man, es decir la humanización del superhéroe.

A él le siguieron Thor (ver imagen 2.28), héroe basado en la mitología nórdica, Iron man (ver imagen 2.29) y Daredevil (ver imagen 2.30), entre otros personajes. El portadista de todas estas nuevas series fue Kirby, que plasmaba en ellas un

2.28

2.29

estilo fascinante y heroico. "La innovación introducida por el tándem en el mundo súper heroico no se limitó a héroes con problemas personales. Además presentaron a supervillanos que, más que ser malos malísimos, pasaban a ser personajes complejos" (Landerretche & Werner, 2010, p. 16). Conjuntamente Lee creó el llamado Universo Marvel, el mundo imaginario en el cual interactúan todos sus personajes, que a diferencia de su competencia —DC Comics— en donde los superhéroes vivían en ciudades imaginarias (Superman en Metropolis, Batman en Gotham City), las aventuras de Marvel tienen lugar en ciudades reales como New York y otras características similares al mundo real como personajes y eventos históricos, además de que lo que sucedía en un cómic tenía repercusión en otro, enlazando todas las historias.

Otra innovación de Stan Lee fue que incluyó los créditos de los artistas en los cómics. McLauchlin (en Dougas et. alt, 2010) dice que rara vez había créditos en las historietas, no se sabía quién era el escritor, ni quien era el artista. Stan se aseguraba de que todos recibieran crédito.

Imagen 2.28
Journey Into Mystery, Vol. 1, #83;
Portada: Jack Kirby & Joe Sinnott;
Marvel, (1962).

Imagen 2.29
Tales of Suspense, Vol, 1, #39;
Portada: Jack Kirby & Don Heck;
Marvel, (1963).

2.30

2.31

Imagen 2.30
Daredevil, Vol. 1, #1;
Portada: Jack Kirby;
Marvel, (1964).

Imagen 2.31
Marvel Bullpen Bulletins;
Amazing Spider-Man, Vol. 1 #31;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Steve Ditko;
Marvel, (1965).

Además, Lee comenzó a darle importancia a las cartas de los lectores e introdujo una página de correspondencia en los cómics, la cual tuvo que ampliar rápidamente incluyendo también la sección de anuncios especiales, agradeciendo a los lectores por todo el apoyo otorgado. Esta sección se convertiría en la popular "Bullpen Bulletin" que desde esa fecha aparecería en todos los cómics Marvel (ver imagen 2.31). Con respecto a esto Daniels (1991, pp. 89, 40) expone que

> Los héroes de Marvel, con sus inesperadas transformaciones físicas y sus inagotables problemas personales, le hablaban a las esperanzas y temores de los adolescentes de todo el mundo. Una cantidad inmensa de lectores que no habían leído un comicbook en años estaban siendo súbitamente regresados al medio por el nuevo enfoque de Marvel... Lee y Kirby se estaban convirtiendo en verdaderos asociados en cuanto a los comicbooks, y su estilo hacía uso de todas las ventajas que proporcionaba el medio. Sus páginas tenían más impacto que las de cualquier otro en el negocio, y sus técnicas estaban basadas en una inteligente división del trabajo. La era del creador solitario se estaba desvaneciendo, y estos dos artistas

2.32

2.33

Imagen 2.32
Logotipo Marvel Comics;
Marvel, (1990).

Imagen 2.33
Caja identificativa Marvel;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1963).

> aprendieron a combinar sus talentos de una manera que maximizaba sus resultados.

Con el éxito que se tenía, la empresa decidió establecer por fin un nuevo nombre comercial y empezó a llamarse Marvel Comics (ver imagen 2.32). Stan Lee también introdujo su hoy legendaria caja que identificaba a los personajes y los unificaba en la esquina superior izquierda de las portadas (ver imagen 2.33). Más de veinte años tuvieron que pasar para que Marvel se consolidara como la empresa que conocemos actualmente. Con respecto al nuevo nombre Stan Lee (en Marvel Comics, 2009 A, p. 8) comenta que:

> En aquel preciso momento decidí que necesitábamos un nombre nuevo que reflejara la creciente popularidad de nuestra línea de superhéroes en expansión. Y así inventé Marvel Comics. El nombre me gustó porque se prestaba a eslóganes y frases hechas como Make mine Marvel, Marvel Marches On! y Welcome to the Marvel Age of Comics.

En 1963 comenzó la llamada Era Marvel. La popularidad de los superhéroes iba en aumento, los lectores exigían más, pidiendo la interacción de los superhéroes Marvel en un solo título, por lo que regresó la idea de crear una propia versión de The Justice League of America de DC. Kirby era el portadista de la mayoría de los títulos Marvel, lo que originó que fuera el encargado de juntar a estos superhéroes y darle vida al nuevo equipo.

Así "¡nace uno de los fabulosos grupos de superhéroes de todos los tiempos! ¡Poderosos! ¡Impredecibles! Reunidos por un extraño

2.34

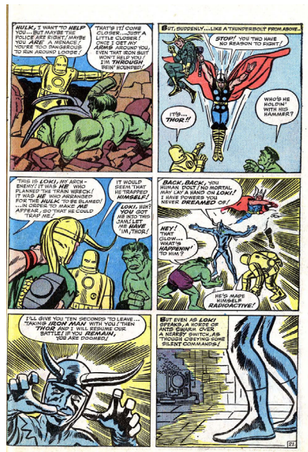


Imagen 2.34
The Avengers, Vol. 1, #1;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1963).

Imagen 2.35
The Avengers, Vol. 1, #1;
Portada: Jack Kirby & Dick Ayers;
Marvel, (1963).

2.35

capricho del destino, The Avengers están en marcha... con una magnífica acción visual" (Marvel Comics, 2009 A, p. 94). The Avengers #1 (ver imágenes 2.34 y 2.35) aparece en septiembre de 1963, conformado originalmente por Hulk, Thor, Ironman, Wasp y Ant-Man; en The Avengers #4, se integra también The Captain América (ver imágenes 2.36 y 2.37).

Inmediatamente fue un éxito comercial. Stan Lee (en Daniels, 1991, p. 9) afirma que

2.36

2.37

Imagen 2.36
The Avengers, Vol. 1, #4;
Portada: Jack Kirby & Paul Reinman;
Marvel, (1964).

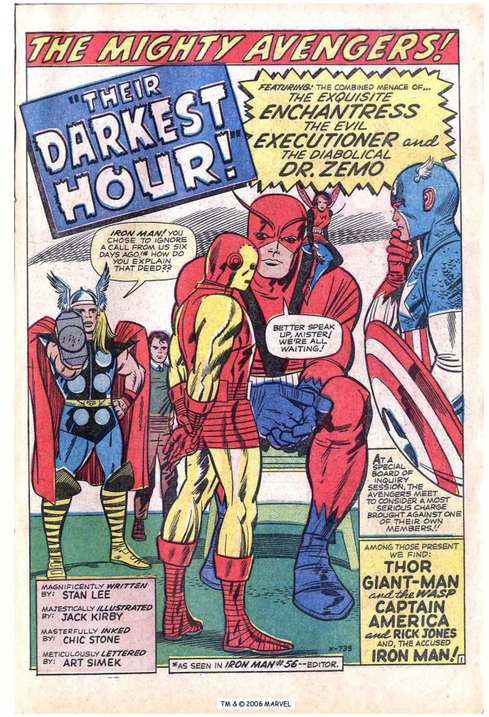
Imagen 2.37
The Avengers, Vol. 1, #4;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1964).

La fama de Marvel se explica sobre todo por sus personajes. Pregúntele a cualquier fan dedicado de Marvel por qué favorece nuestra línea de cómics y probablemente dirá algo como: "Tienen un cierto estilo que me agrada." Insista en que defina ese estilo y tal vez él se volverá un poco ambiguo: hay ciertas cosas que son difíciles de expresar con simples palabras. Pero permítame intentar. Tal vez el elemento más importante en el llamado Marvel Style (Estilo Marvel) es el hecho de que hacemos todo lo posible para enfatizar

2.38

2.39

2.40



2.41

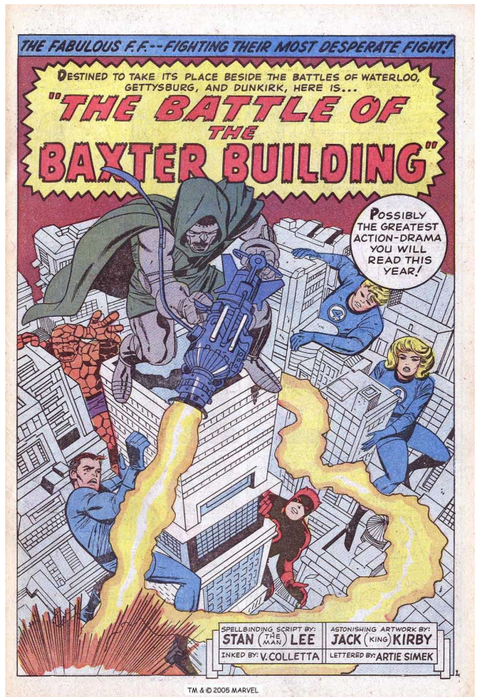


Imagen 2.38
Publicidad The Marvel Age; Marvel, (1964).

Imagen 2.39
Publicidad The X-Men, Vol. 1, #1; Portada: Jack Kirby & Sol Brodsky; Marvel, (1963).

el realismo en cada panel. Puedo imaginarme a los escépticos entre ustedes levantándose y exclamando, "¿Cómo puede hablar de realismo cuando Marvel se especializa en la fantasía?" Gracias por preguntar. El truco, como nosotros lo vemos, es el crear una premisa fantástica y luego envolverla con tanta credibilidad como nos sea posible.

Como hemos visto, los sesenta fueron años importantes para Marvel y para toda la industria del cómic. "Un torrente de ideas se derramaba de las publicaciones de la compañía y el concepto de un superhéroe fue remodelado y revisado, reformado y revitalizado (Daniels, 1991, p. 84). Oficialmente se creó la nueva marca comercial, la cual se mantiene hasta la fecha al igual que todos los superhéroes nacidos en esta Era Marvel (ver imagen 2.38). Pero Stan Lee no estuvo conforme y necesitaba otro título de superhéroes. Llamó a Kirby para realizar en conjunto la nueva serie.

> Basándose a grandes rasgos en la teoría de la evolución de Darwin, ambos concluyeron que la raza humana estaría destinada a evolucionar. ¿Y qué pasaría si lo hiciera a través de una serie de mutaciones? ¿Qué pasaría si la humanidad temiera y odiara a todos los mutantes, tanto buenos como malos? ¿Y si estos mutantes mostraran sus asombrosos poderes con la llegada de la pubertad? Sabedores de que la mayoría de los adolescentes se sentían como bichos raros y fuera de lugar, Lee y Kirby forzaron la metáfora ubicando la serie en una escuela para jóvenes dotados (Marvel Comics, 2009 A, p. 94).

Fue así como nació una de las series más importantes en el mundo del cómic: The X-Men (ver imagen 2.39). Ferrer (2000, p. 7) comenta que "Stan Lee y sus trazos mágicos, crearon todo un mito en la historia de los cómics, más allá de los cómics de superhéroes: los cómics de mutantes." Esta serie que es la principal unidad de análisis de esta investigación se abordará en las siguientes páginas del presente capítulo.

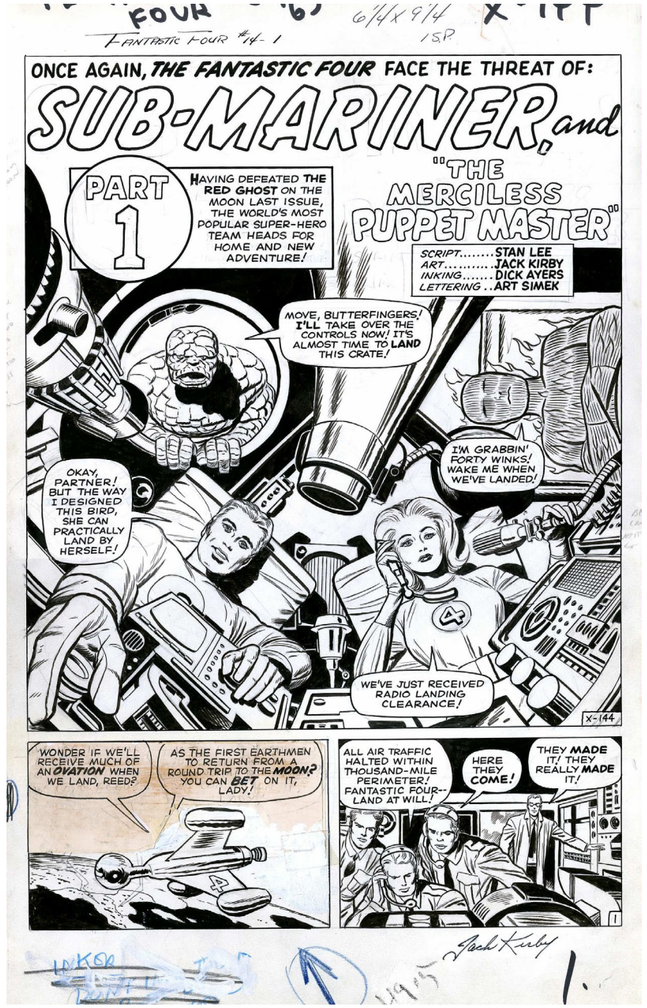
Siguiendo con la historia de Marvel, Stan Lee comenzó a promocionar al llamado Universo Marvel (ver imágenes 2.40 y 2.41), que tenía innovadores procesos en la creación de los cómics y el cual la gente distinguía gráficamente de la competencia.

Imagen 2.40
The Avengers, Vol. 1, #7; Guión: Stan Lee; Trazos: Jack Kirby; Marvel, (1964).

Imagen 2.41
The Fantastic Four, Vol. 1, #40; Guión: Stan Lee; Trazos: Jack Kirby; Marvel, (1965).

Imagen 2.42
Aplicación del Método Marvel;
The Fantastic Four, Vol. 1, #14;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1963).

2.42



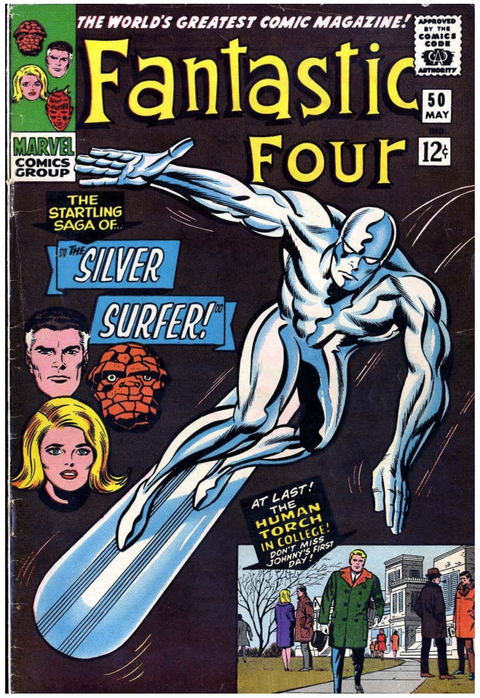
"Su estilo de creación fue apodado Estilo Marvel: discutía la trama con el ilustrador, el cual tenía luego la responsabilidad de dar cuerpo a la acción a medida que dibujaba, antes de que él escribiera el diálogo" (Marvel Comics, 2009 A, p. 98).

Esto me lleva nuevamente a hablar sobre el Estilo Marvel, el cual como se dijo anteriormente surgió por la aplicación del Método Marvel. Daniels (1991, p. 87) señala que

en un intento de mantener a varios artistas trabajando a la vez, Lee gradualmente

2.43

2.44



abandonó la idea de tener historias con guiones muy detallados. Con un exitoso profesional como Jack Kirby, Lee sabía que recibiría páginas impactantes aún si le entregaba al artista sólo una sinopsis, que fue todo lo que proveyó para el primer volumen de The Fantastic Four, cuando le llegaron los dibujos, Lee añadió el diálogo y la narrativa. Los resultados fueron tan geniales que Kirby y Lee nunca volvieron a trabajar de otra forma. Gradualmente, Lee probó la técnica con otros artistas, y en poco más de un año cada comicbook que la compañía producía estaba hecho a la manera "Marvel". "Lo mejor de este método," dice Lee, "era que los artistas podían usar su creatividad. Nunca los restringí ni les dije que tenían que seguir mis instrucciones al pie de la letra. De vez en cuando querría algo muy específico y me tomaría mi tiempo detallando la sinopsis, pero usualmente les daba nada más un resumen simple y una descripción de cómo quería el problema resuelto al final. Cómo llegaran ellos a la solución ya era cosa de ellos."

Lee sentía que el método producía escritura más fuerte y arte más efectivo. "Veía los dibujos de Jack y las palabras

Imagen 2.43
The Amazing Spider-Man, Vol. 1, #122;
Guión: Gerry Conway;
Trazos: Gil Kane;
Marvel, (1973).

Imagen 2.44
The Fantastic Four, Vol. 1, #50;
Portada: Jack Kirby;
Marvel, (1966).

2.45

Imagen 2.45
Poster Marvel Universe;
Edward Hannigan &
Joe Rubinstein;
Marvel, (1985).

simplemente me venían a la mente porque las expresiones y las poses de los personajes eran tan dramáticas. Acoplaba mi escritura al arte." Lee escribía tanto o tan poco diálogo como la escena lo requiriera, asegurándose de la posición de los globos de diálogo para que no taparan imágenes interesantes (ver imagen 2.42).

Marvel era la compañía más exitosa del cómic, periódicos importantes publicaban artículos sobre la empresa, Stan Lee era

2.46

entrevistado por famosos personajes, la Era Marvel era todo un suceso. Nuevas generaciones de guionistas, editores y dibujantes aparecieron para darle nuevos giros creativos a la empresa que fue creciendo al paso de los años (ver imágenes 2.43 - 2.47); o como expone Stan Lee (en Daniels, 1991, p. 10)

> No importa como lo pongas, nuestros artistas, escritores y editores están entre la gente más talentosa, dedicada y creativa que encontrarás en este planeta (nos gusta pensar en términos cósmicos y planetarios). Cada comicbook de Marvel es como una película en miniatura, con una historia extraordinaria que debe mantener tu interés desde la primera página hasta la última.

Dentro de las influencias que Marvel aportó a los cómics de superhéroes, Miguel Ángel Gallo (198?, p. 198) destaca las siguientes:

> 1) Humanización del superhéroe; 2) luchas entre superhéroes; 3) dibujo "estilo Marvel"; 4) oportunismo político; 5) inclusión de superheroínas; 6) estar "a la moda"; 7) sentido del humor;

Imagen 2.46
Poster Civil War;
Leinil Yu & Dean White;
Marvel, (2006).

2.47

Imagen 2.47
Poster Marvel Universe; Alex Ross; Marvel, (2004).

8) altos índices de ciencia ficción; 9) persistencia de esquemas; 10) tratamiento de los villanos; 11) enlazamiento temático.

Gallo afirma la invención de un estilo pero no menciona las características que lo conforman, sin embargo todas estas particularidades enumeradas por el autor podrían considerarse parte del estilo Marvel, ya que como veremos más adelante, no solamente el aspecto gráfico es característica de esta expresión.

Todo en conjunto logró que Marvel Comics permanezca y sea hoy en día una de las editoriales más importantes de cómics a nivel mundial, "con ventas mayores a las de toda su competencia combinada" (Daniels, 1991, p. 180), logrando expandirse a otros medios como el cine o los videojuegos, además de vender millones de productos promocionales, siendo personajes como Spider-man, The Avengers, The Captain America y The X-Men las principales fuentes de ingreso de dichos productos, que gracias a su gran popularidad son hoy en día símbolos y leyendas del cómic. Lee (en Marvel Comics, 2009 B) añade que "en Marvel encontrarás ilustraciones de los mejores artistas, dibujantes y entintadores, quienes han hecho sus marcas indelebles en la conciencia de los fans del cómic en todo el mundo. Y naturalmente, los textos son escritos por los guionistas más aclamados".[26]

[26] Traducido por el autor.

2.3 Los X-men

Los X-men o Los Hombres-X como también se les conoce en México, son un grupo de superhéroes creados por Marvel Comics en 1963. "Temidos y odiados por el mundo que han jurado proteger" es el slogan que mejor define a la serie.

No debe sorprenderles saber que los X-Men es una de las series más populares y mejor vendidas de Marvel, y lo ha sido por varios años. Nunca en la historia de los cómics, ha habido historias tan llenas de intereses humanos, caracterizaciones creíbles y una alucinante fantasía combinada con un realismo crudo y agotador, con conceptos filosóficos excitantes y con problemas morales provocativos, y nunca ninguna

Imagen 2.48
Classic X-Men, Vol. 1, #1; Portada: Arthur Adamas; Marvel, (1986).

2.48

Imagen 2.49
X-Men: Legacy, Vol. 1, #225; Portada: Daniel Acuña; Marvel, (2009).

2.49

serie había simbolizado tan fielmente el poderoso creado de Marvel: "¡mientras más sorprendente, mejor… pero debe ser realista, debe ser dramático, debe ser excitante y, sobre todo, debe ser inteligente!" (Lee, 2003).

Los cómics de los X-Men llevan casi cincuenta años entreteniendo a millones de lectores alrededor del mundo "a través de miles de páginas ilustradas por algunos de los mejores talentos del cómic mundial (y también de los peores, todo hay que decirlo)" (García en Clemente, 2000, p. 7). Lo que hace especial a los X-Men es que son "más que un grupo de héroes y heroínas que pelean contra los malos.

2.50

Imagen 2.50
X-Men, Vol. 3, #41; Portada: Adam Kubert; Marvel, (2013).

Es una saga, una epopeya, una odisea sin fin dentro de la fantasía, que nunca pierde sus raíces en la realidad" (Lee, 2004).[27]

En las páginas siguientes, podremos conocer paso a paso y cronológicamente la historia escrita, gráfica y editorial de los Hombres-X, aunque como dice Castilla (2006, p. 30) "comentar acerca del legado de los X-Men puede resultar una tarea

[27] Traducido por el autor.

Imagen 2.51
Los X-Men originales;
X-Men First Class, Vol. 2, #12;
Portada: Carlo Pagulayan;
Marvel, (2008).

2.51

titánica, e interpretar su historia en papel como lineal, una utopía", pero aún así recorreremos algunas de las etapas más representativas, historias sobresalientes, personajes importantes, artistas gráficos y otras características que hicieron de este cómic uno de los más populares e importantes a nivel mundial.

2.3.1 Historia

Los X-Men se dieron a conocer en septiembre de 1963, en su propio cómic todos ellos, a diferencia de otras creaciones de Stan Lee no adquirieron sus habilidades especiales durante un accidente con camiones, bombas o mediante el piquete de una araña radioactiva, nacieron así, sus poderes

2.52

vienen escritos en su código genético, en el llamado gen X. Quienes nacen con estas cualidades en el Universo Marvel son llamados Mutantes. El punto es importante pues con este equipo de adolescentes, Lee y Kirby rompieron con sus propios parámetros otorgando al Universo Marvel uno de sus más importantes sellos de identidad con el que habrían de diferenciarse totalmente de DC, eterna competencia por el mercado de lectores (Martínez, 2006, p. 33, 34).

Pero ¿cómo surgió la idea de crear un equipo de superhéroes mutantes?. Julián M. Clemente en su libro *X-Men: El precio de un sueño* (2000) narra detalladamente parte de la historia de los Hombres-X, sus páginas muestran un gran trabajo de investigación y recopilación sobre la creación y evolución de estos personajes, por lo que su libro se utilizará como referencia para el presente capítulo.

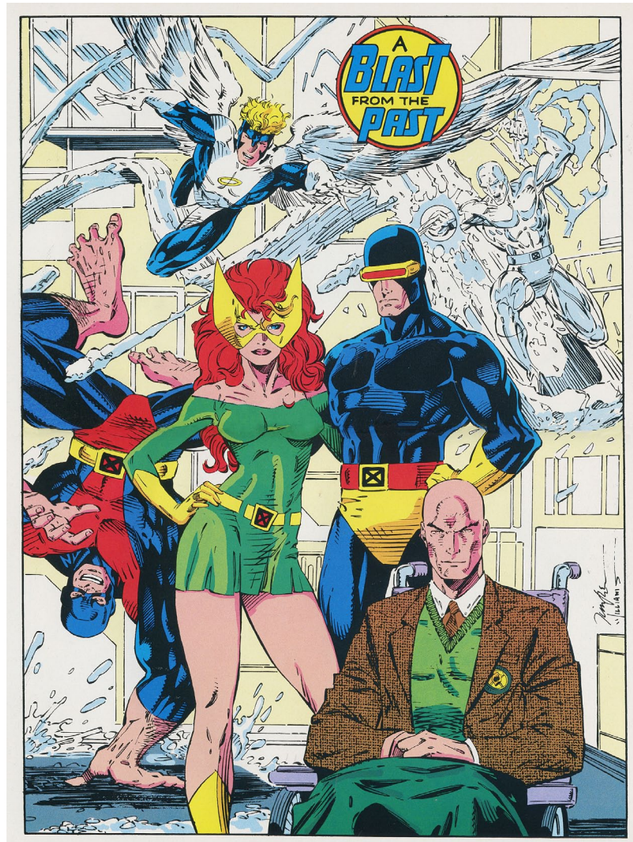
Clemente (p. 11) comenta que todo se originó desde la Segunda Guerra Mundial cuando Estados Unidos lanzó dos bombas atómicas sobre las ciudades japonesas de Hiroshima y Nagasaki. Los daños físicos causados por la explosión fueron mortales para las personas de dichas ciudades. La radiación causó malformaciones a tal grado que los hijos de los supervivientes nacían contaminados. Puede decirse que ellos son los primeros mutantes. La radiación se convierte en un temor entre la población, temor que empieza a convertirse en moda originando todo un género de ciencia ficción: cine y literatura mutante; y Marvel no fue la excepción.

Particularmente en el caso de los X-Men, en un inicio se había planteado que su origen mutante era debido a que uno o ambos de sus padres se habían expuesto a ciertas dosis de radiación, sin embargo, la biología evolutiva reemplazó a la física nuclear (Durán, 2004 A, p. 13),

Imagen 2.52
Los X-Men originales;
X-Men First Class Finals, Vol. 1;
Portada: Roger Cruz;
Marvel, (2009).

Imagen 2.53
Los X-Men originales; X-Men, Vol. 2, #1; Trazos: Jim Lee; Marvel, (1991).

2.53



por lo que también se utilizaron las teorías evolutivas de Darwin para su creación, creando todo un concepto al combinar estos temas, algo bastante original y nunca utilizado en los cómics de superhéroes.

Para 1963, The Fantastic Four y Spider-man eran los cómics más populares, entonces ¿porqué no juntar estos dos conceptos en uno solo? Formar un nuevo equipo de superhéroes que fuera diferente a The Avengers que ya reunía a los mayores héroes de Marvel "un equipo que estaría compuesto por adolescentes inseguros y marginados ¿Y qué es un adolescente? Un ser extraño que cambia a cada minuto que pasa, alguien en evolución diaria que piensa que nadie en el mundo puede comprenderle: un mutante" (Clemente, 2000, p. 13).

Con este antecedente Stan Lee comienza a presentar sus ideas a Goodman. "The Mutants", era el nombre con el que presentaba al nuevo equipo:

2.54

Imagen 2.54
Los X-Men originales; X-Men, Vol. 2, #80; Trazos: John Byrne; Marvel, (1998).

> Uno vuela, es un ángel; otro, a la contra de The Human Torch, es un hombre de hielo; el tercero trepa por techos y paredes y es tan listo como Spider-man, pero más monstruoso; el líder lanza rayos por los ojos. ¿Y la chica? La chica levanta cosas con la mente. Eso es lo de menos (Clemente, 2000, p. 14) (ver imágenes 2.51 - 2.54).

Goodman no confiaba en este nuevo grupo por lo que Stan Lee piensa nuevamente en el concepto. Para él lo que diferencia a estos mutantes de otros superhéroes es que éstos ya nacen con

habilidades extra, producto de un extraño gen en su cadena de ADN, un gen extra, un gen x (de ahí lo de la x). ¿The X-men?, vuelve apresentarlos con Goodman. Con este nombre se acepta la propuesta.[28]

> En cualquier caso, desde entonces el nombre ha sido un gran regalo para los diseñadores del logotipo. En primer lugar, es corto. Creo que la longitud ideal para un buen logotipo de cómics es una palabra de tres a ocho letras. Los nombres de uno y dos letras tienden a leerse como una especie de abreviatura o símbolo en lugar de un título. Los nombres más largos sin duda pueden funcionar, pero los cortos pueden ser más grandes visualmente y tienen un mayor impacto (Klein, 2007).[29]

Stan Lee y Jack Kirby comienzan a trabajar en lo que sería el primer número de The X-Men, utilizando el Método Marvel, que como se mencionó anteriormente, es el proceso base para elaborar cualquier cómic de la compañía.

> Fue un periodo de innovaciones y experimentos en todos los sentidos: por un lado, Stan Lee y Jack Kirby experimentaron no nada más con la propuesta de un nuevo equipo de héroes temidos y rechazados por la sociedad, también probaron con diversos estilos de guiones y dibujos (Durán, 2001 B, pp. 26, 29).

Con respecto a la creación de los X-men no hay mucho que decir, Stan Lee (en Clemente, 2000, p. 18) confiesa algunos datos con respecto a este tema:

> no hay ningún personaje con alas, puedo diseñar a alguno que vuele, así que puedo inventar a Angel; quiero tener un personaje opuesto a The Human Torch. ¿Y cuál es el opuesto del fuego? El hielo. El agua podría ser otra opción, pero no se me ocurre como reflejar visualmente el agua; me encanta Beast, me divierte el contraste entre su aspecto vasto y sus modos educados; el nombre The Marvel Girl me parece odioso, pero no se me ocurre nada mejor; Cyclops es uno de mis favoritos. Me encantan los personajes torturados, y él se tortura porque no puede controlar sus rayos ópticos. Es el serio, el meditabundo.

Clemente (p. 16) sigue comentando que

> La sencillez del origen de la Patrulla-X[30] sería modélica si no fuera porque está en la tónica general de las historias que

[28] Anteriormente, Martin Goodman había publicado una revista de ficción llamada Star Detective en 1937, en la cual ya utilizaba el término X-Man para una de sus historias. Nadie sabe si Stan Lee consulto estas revistas para obtener el nombre de la nueva serie.

[29] Traducido por el autor.

[30] En España a los X-Men se les conoce como la Patrulla-X.

2.55

2.56

> desarrollan Lee y Kirby en ese momento. Tal falta de complejidad obligará años después a la adición de detalles que magnifiquen los hechos y transformen lo que en un principio fue la presentación de un grupo de superhéroes, en un hito que condiciona la historia del Universo Marvel.

Haciendo un paréntesis, cabe mencionar que The X-men no fue el primer cómic de mutantes, Stan Lee junto a Steve Ditko publicaron meses atrás una pequeña historia sobre un mutante en las páginas de Amazing Adult Fantasy #14: The man in the sky (ver imágenes 2.55 y 2.56), el cual contaba la historia de un adolescente llamado Tad Carter, quien debido a las radiaciones a las que se exponía su padre, un científico atómico, se convirtió en mutante, obteniendo poderes mentales, ocasionando el rechazo de sus compañeros que lo agredían y lo consideraban un fenómeno. Tad escapaba, pero en un momento en el que iba a ser atacado, una voz en su mente aunada a un rostro proyectado mentalmente, lo hizo volar por el cielo, rescatándolo de ser destruido, le dijo que no estaba solo, que había muchos otros mutantes como él y lo invito a unirse a ellos y esperar

Imagen 2.55
Amazing Adult Fantasy, Vol. 1, #14;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Steve Ditko;
Marvel, (1962).

Imagen 2.56
Amazing Adult Fantasy, Vol. 1, #14;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Steve Ditko;
Marvel, (1962).

Imagen 2.57
The X-Men, Vol. 1, #1; Portada: Jack Kirby & Sol Brodsky; Marvel, (1963).

2.57

el momento en que la humanidad estuviese preparada para "la llegada del Homo superior" (Marvel Comics, 1999, pp. 17, 24). De Tad Carter no se supo más dentro del Universo Marvel, pero el extraño personaje que lo guió esta considerado como el antecedente del líder y fundador de los X-Men: The Professor X.

Sin más complicaciones, en septiembre de 1963 aparecen "Los superhéroes más extraños de todos" en The X-Men #1, con Stan Lee en el guión, Jack Kirby en los dibujos y Paul Reinman en las tintas, presentando a cinco adolescentes con superpoderes mutantes: Cyclops, Angel, Iceman, Beast y Marvel Girl,[31] guiados por su líder y mentor The Professor X (ver imagen 2.57). "Desde su debut, la historia de estos superhéroes ha tomado los mas inesperados cursos... el primer número fue la semilla que detonó una compleja línea de argumentos y series" (Castilla, 2006, p. 30).

El logotipo del cómic era muy simple. Todd Klein (2007), famoso diseñador y tipógrafo de cómics, comenta que

> la letra importante en el logo era la "X", una letra dinámica gráficamente, compuesta por dos diagonales cruzadas que, por su propia naturaleza, se va a destacar en cualquier portada de revista, donde cuadros, letras y otro tipo de títulos son generalmente rectangulares, verticales, horizontales o circulares. La "X" es también una letra que rara vez se utiliza al principio de las palabras, lo que la destaca aun más. En el cómic The X-Men, la separan de las demás letras con un guión, dándole aún más énfasis, alentando al diseñador del logotipo a hacerla más grande que el resto. Tomando en cuenta también que el artículo "the" se encuentra a la izquierda frente a ella, bastante pequeño y en cursivas, dando un protagonismo total a la "X", como debe ser. No conformes, la "X" se hace aún más dinámica, ya que termina en una fila de puntos irregulares. El guión y la palabra "Men" son letras en bloque, nuevamente haciendo que la "X" se destaque de ellas. Por último, una sombra inferior a la izquierda le da a las letras una pequeña elevación en la página y una mejor oportunidad para destacar el logotipo de cualquier obra de arte detrás de el.
>
> ¿Quién lo diseñó? No sé a ciencia cierta, pero Mark Evanier (guionista y ayudante de Kirby) dice: "Sol Brodsky me dijo que él diseñó todos los primeros logotipos. Las versiones finales de la mayoría, si no es que todos eran de Artie Simek". Sol Brodsky fue la mano derecha de Stan Lee y gerente de producción en los primeros días de Marvel Comics. Artie Simek era el tipógrafo[32] principal de la empresa, e hizo mucho por la tipografía de las portadas. En este caso, el diseño que Brodsky hizo fue, probablemente, el boceto del logotipo en lápiz, y Simek lo entinto. Por lo tanto, creo que fue un trabajo de equipo entre los dos artistas.

[31] Mencionando nuevamente que se utilizaran los nombres originales en inglés para nombrar personajes, historias, etc.
[32] La función del tipógrafo (lettering) tiene que ver con la composición tipográfica en un cómic, es decir, con lo referente a los globos, la tipografía (la fuente elegida y sus pesos), las onomatopeyas y la ortografía (trabajo también del corrector de estilo).

Imagen 2.58
The X-Men, Vol. 1, #1;
Guón: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1963).

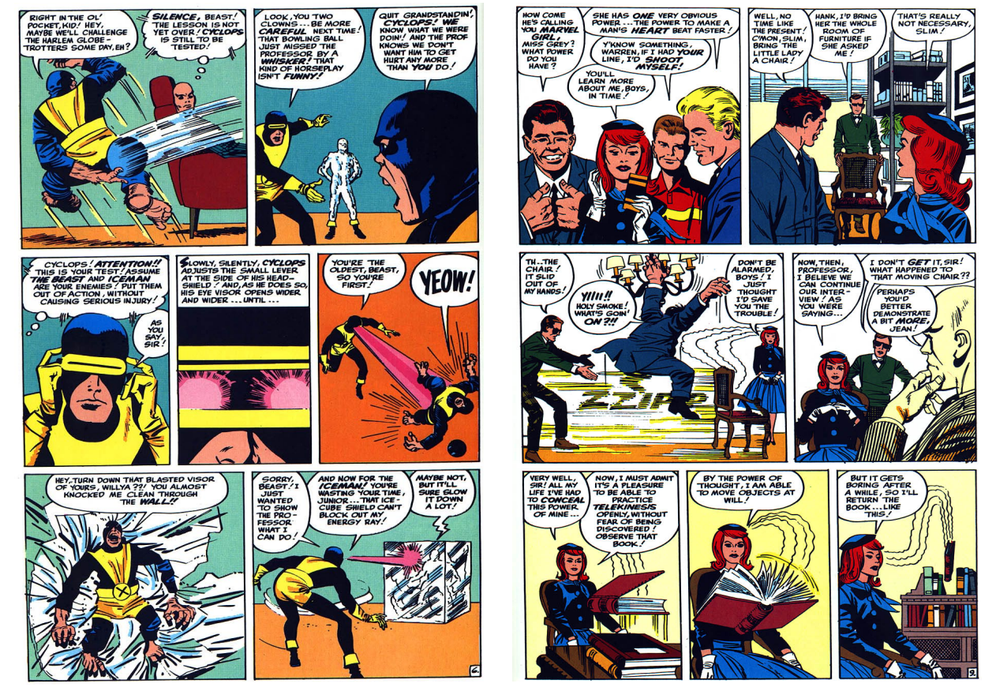
2.58

2.3.1.1 Los sesenta, los X-Men originales

Garza (1997, p. 23) afirma que "Los Hombres-X cambiaron totalmente la manera de ver a los equipos de superhéroes, sus miembros no eran ídolos de la sociedad, sino más bien despreciados por su condición de mutantes, que era interpretada siempre como de monstruos".

Retomando nuevamente lo dicho por Clemente (2000, p. 17) y revisando los cómics de Los Hombres-X se puede ver que en la primera página de The X-Men #1 aparece un personaje en silla de ruedas: Charles Xavier: The Professor X, quien es el fundador de una escuela para jóvenes dotados en Westchester, New York, en donde enseña a sus alumnos a controlar sus habilidades mutantes y usarlas para el bien. En la misma página, Xavier convoca a los cuatro miembros masculinos del grupo, los cuales muestran sus habilidades y poderes: Angel (Warren Worthington III), aparece volando, Beast (Henry McCoy) llega saltando por una ventana, Iceman (Bobby Drake) se desliza a través de una barra de hielo y Cyclops (Scott Summers), el líder responsable, aparece solamente en segundo plano, lo que anticipa gran parte de su personalidad. El traje de cada uno de ellos es idéntico, en colores azul y amarillo. La uniformidad es uno de los rasgos que mejor identifican la escolaridad en los primeros números de la serie (ver imagen 2.58).

2.59



2.60

En las siguientes páginas se muestra al equipo entrenando en lo que llaman The Danger Room, en donde practicaban sus habilidades, lo que permitió a Kirby establecer visualmente cómo funcionaban los poderes de los X-Men desde el primer momento (ver imagen 2.59). La historia continua con la llegada del quinto alumno a la escuela, se trata de Jean Grey (ver imagen 2.60) quien recibe el nombre clave de Marvel Girl, haciendo una demostración de sus poderes telequinéticos, "sin duda testimonio de lo delicado, femenino e inútil de los poderes con los que por entonces machistas Lee y Kirby, le obsequian, muy similares en su escasa eficacia a los de The Invisible Girl de The Fantastic Four" (Clemente, 2000, p. 18). Las siguientes viñetas terminan con la presentación del equipo, y en las que Charles Xavier, quien tiene el poder de leer mentes y de proyectar sus pensamientos a los demás, aborda un poco sobre la trama y el objetivo de reunir a sus alumnos: proteger a la humanidad de los mutantes malvados.

También aparece Magneto, (quien va a ser su peor enemigo), presentándose con ideas contrarias a las de Xavier, tomando

Imagen 2.59
The X-Men, Vol. 1, #1;
Guón: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1963).

Imagen 2.60
The X-Men, Vol. 1, #1;
Guón: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1963).

2.61

2.62

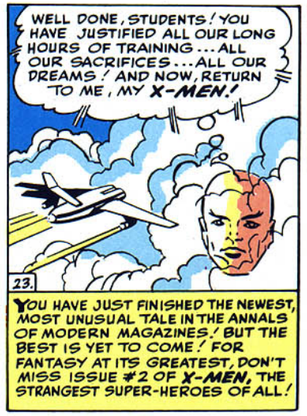


Imagen 2.61
The X-Men, Vol. 1, #1;
Guón: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1963).

Imagen 2.62
The X-Men, Vol. 1, #1;
Guón: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1963).

Imagen 2.63
The X-Men, Vol. 1, #2;
Guón: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1963).

2.63

la base militar de la ciudad y argumentando que los mutantes son el futuro de la humanidad, por lo que los humanos "normales" no deben seguir dominando el planeta (ver imagen 2.61). "Durante el asalto utiliza por primera vez el termino seudocientífico Homo Superior, que va a designar desde entonces a los mutantes como raza por encima de la humanidad" (Clemente, 2000, p. 18), mostrando todo un concepto relacionado con Darwin y sus teorías de la evolución, haciendo parecer que dichos sucesos pueden pasar en la realidad.

2.64

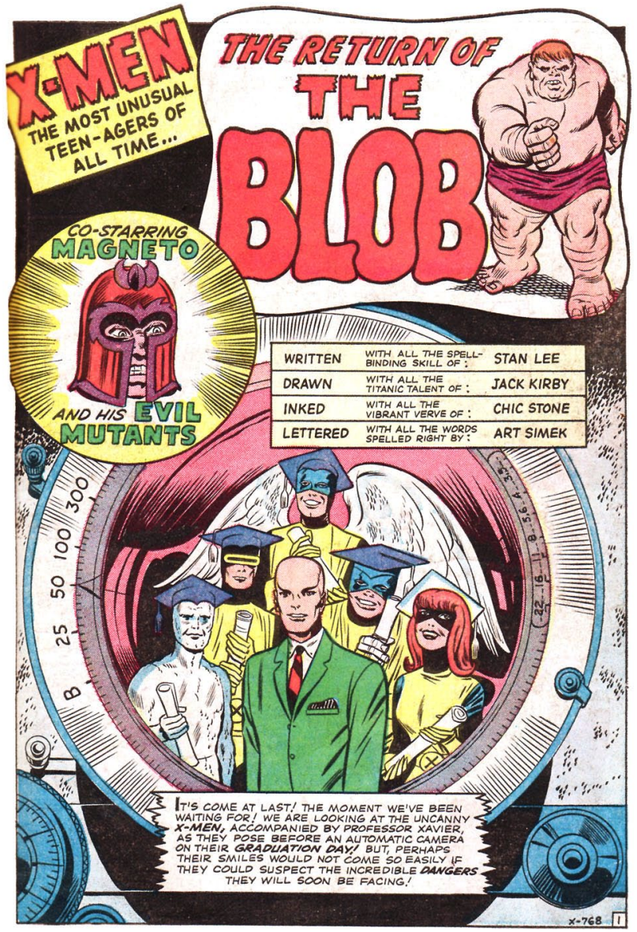


Imagen 2.64
The X-Men, Vol. 1, #7;
Guón: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1964).

La historia continúa con la primera batalla de los cinco Hombres-X contra Magneto, y termina con la felicitación de Xavier a sus alumnos por la victoria obtenida (ver imagen 2.62). A éstos primeros cinco mutantes, se les conoce como los X-Men fundadores, "y por ende los primeros en graduarse de la escuela con el título de X-Men, siendo tal vez los únicos superhéroes realmente "profesionales" que haya en todos los cómics" (Durán, 2001 A, p. 26) (ver imagen 2.64).

En los números siguientes, los X-Men luchan contra distintos enemigos, siguen entrenando (ver imagen 2.63), interactúan entre ellos, hacen su primer viaje

2.65

2.66

Imagen 2.65
The X-Men, Vol. 1, #4;
Portada: Jack Kirby & Paul Reinman;
Marvel, (1964).

Imagen 2.66
The X-Men, Vol. 1, #4;
Guón: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1964).

Imagen 2.67
The X-Men, Vol. 1, #4;
Guón: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1964).

2.67

al espacio y se presentan algunas de las características que definen la personalidad de cada uno: Beast hace gala de su inteligencia y de sus conocimientos científicos, Iceman de su humor infantil, Angel muestra su condición adinerada, y el romance entre Cyclops y Marvel Girl, dándole una dosis de drama a la historia ya que como se mencionó, Stan Lee buscaba darle vida y personalidad a sus personajes, involucrándolos en situaciones reales y cotidianas.

Podemos destacar The X-Men #4 (1964), en el que regresa Magneto, presentando a su Brotherhood of Evil Mutants, equipo formado por Toad, Quicksilver, su hermana Scarlet Witch y Mastermind, creados como reflejo opuesto a Xavier y a sus alumnos. Clemente (2000, p. 21) menciona que

> Stan Lee demuestra de nuevo su virtuosismo economicista. En un panel y con tan solo tres frases explica que a Toad poco le importa la opinión de sus compañeros, que el temperamental Quicksilver y la pasiva Scarlet Witch comparten lazos sanguíneos, que Quicksilver sostiene una constante actitud protectora hacia ella, y que Mastermind la desea lascivamente. El lector se predispone así a sentir cierta simpatía hacia los dos hermanos, los únicos físicamente atractivos, carentes de rasgos malignos (ver imágenes 2.65 - 2.67).

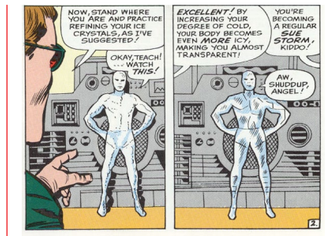
2.68

A partir de The X-Men #8 (1964) se comienza a definir el estilo gráfico de los dibujos, tomando como ejemplo a Iceman, quien abandona su aspecto de muñeco de nieve, por una imagen mas estilizada, Chic Stone sustituye a Paul Reinman en las tintas en donde los dibujos de Kirby "ganan en limpieza y elegancia" (Clemente, 2000 p. 23) (ver imágenes 2.68 y 2.69).

Jack Kirby (1917 – 1994) fue llamado "El rey" debido a sus innumerables ideas e innovaciones en el campo de los comics (ver imagen 2.70). Morrow (2007, p. 24)[33] señala que Kirby

[33] Traducido por el autor.

2.69



2.70

Imagen 2.68
The X-Men, Vol. 1, #8;
Guón: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1964).

Imagen 2.69
The X-Men, Vol. 1, #8;
Guón: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1964).

Imagen 2.70
Jack Kirby.

2.71

2.72

Imagen 2.71
Kirby Dots;
Fantastic Four, Vol. 1, #72:
Portada: Jack Kirby;
Marvel, (1968).

Imagen 2.72
The X-Men, Vol. 1, #9;
Guón: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1965).

fue pionero en numerosas innovaciones en la manera de dibujar cómics, incluyendo el doble splash page (donde dos páginas de lado a lado se dibujan como una imagen de gran tamaño, dando un mayor impacto), el Kirby Krackle o Kirby dots (unos puntos negros de distinto grosor que dibujaba alrededor de personajes y objetos para transmitir la idea de energía y poder) (ver imagen 2.71), y las perspectivas extravagantes y ángulos de cámara que los artistas utilizan para agregar dinamismo a sus páginas. Sus creaciones son casi incontables, al igual que el número de páginas que

2.73

dibujó en su vida. Mientras que muchos artistas tenían dificultades para dibujar una página por día, Kirby era conocido por dibujar hasta cinco al día, cuando la necesidad lo exigía, y cada uno era una obra de arte (ver imagen 2.72).

Dentro de la continuidad en la historia aparece Cerebro, computadora creada por Xavier para localizar mutantes alrededor del mundo; The Savage Land, una tierra jurásica perdida (ver imagen 2.73); Juggernaut, villano y hermanastro de Xavier; y los Centinelas (ver imagen 2.74), robots creados para cazar mutantes y que protegían a los humanos de ellos, ya que como mencionamos "los X-Men son odiados, temidos y despreciados colectivamente por la humanidad, por ninguna otra razón más que por ser mutantes. Lo que tenemos aquí, con o sin intención, es un cómic sobre racismo, intolerancia y prejuicio", dijo su legendario escritor Chris Claremont, en 1982 (González, 2006, p. 42).

The X-Men #11 (1965) es el último número que Kirby dibuja detalladamente, limitándose únicamente a hacer bocetos y diseñar páginas, abandonándolos por completo en The X-Men #17 (1965) dejando su lugar al dibujante Werner Roth (1921 – 1973) (ver imágenes 2.75 y 2.76)[34].

Stan Lee también deja de interesarse por la serie debido en parte al gran número de cómics que se publicaban al mes, disponiendo de menos tiempo y prefiriendo dedicarse a otras más

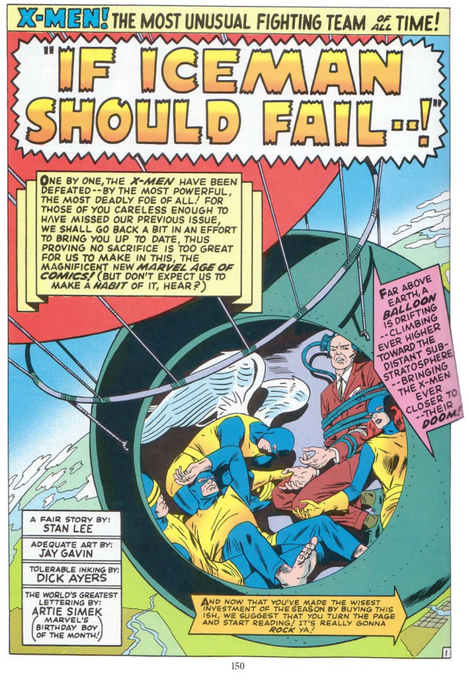
[34] Werner Roth inicialmente utilizo el pseudónimo Jay Gavin para ocultar el trabajo que realizaba en Marvel, ya que en ese momento trabajaba también para DC. Su nombre real apareció hasta X-Men #23.

2.74

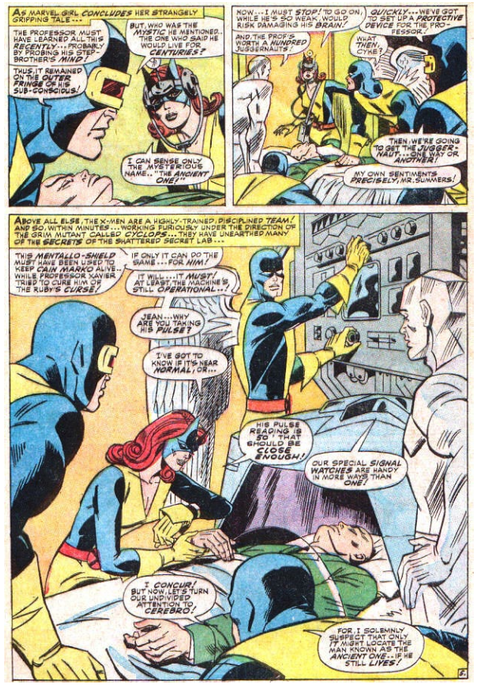
Imagen 2.73
The X-Men, Vol. 1, #10;
Guón: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1965).

Imagen 2.74
The X-Men, Vol. 1, #14;
Portada: Jack Kirby;
Marvel, (1965).

2.75



2.76



2.77

2.78

2.79

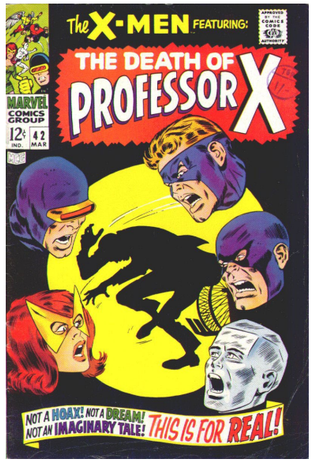


Imagen 2.75
The X-Men, Vol. 1, #18; Guón: Stan Lee; Trazos: Werner Roth; Marvel, (1966).

Imagen 2.76
The X-Men, Vol. 1, #33; Guón: Roy Thomas; Trazos: Werner Roth; Marvel, (1967).

populares, por lo que abandona su trabajo de guionista en The X-Men #19 (1966) cediendo su lugar a Roy Thomas (1940 -). Siguiendo el método Marvel, Werner Roth, ya había dibujado The X-Men #20 (1966), por lo que Thomas ya sólo tenia que poner los diálogos, nada demasiado importante, originando que el resultado no fuera de su agrado. Para el número siguiente Thomas ya se encargó de los guiones por completo (ver imagen 2.78). "Thomas no escribe las aventuras de un puñado de héroes, sino que es el fiel cronista de sus vidas" (Clemente, 2000, p. 29).

Pero con la ausencia de Lee y Kirby las ventas de The X-Men comienzan a disminuir. Stan Lee decide tomar medidas y hacer cambios a la serie. Una de ellas fue la creación de uniformes nuevos y diferenciados para cada personaje (ver imagen 2.77).

> Los colores invadieron el cómic. Los de Cyclops y Beast son variantes del uniforme original, con cuatro cambios ornamentales, el de Iceman apenas si supone alguna mejora, ya que se trata de un personaje casi siempre en estado de congelación, el de Angel, estiliza su figura. El mejor de todos tal vez sea el de Marvel Girl, con un vestido que estimula la imaginación del lector, quien hasta entonces en Jean Grey no ha visto más que a la chica más sosa y tapada del mundo. en definitiva, pocas novedades en la parte gráfica, que sigue siendo anodina y simplista (Clemente, 2000, pp. 31, 32).

Otra medida fue poner el titulo The X-men en segundo plano acompañado de un featuring (presentando) y el nombre de la historia o un personaje en grande (ver imagen 2.79), al respecto Thomas declara (pp. 32) que

Imagen 2.77
The X-Men, Vol. 1, #39; Portada: George Tuska; Marvel, (1967).

Imagen 2.78
Roy Thomas.

Imagen 2.79
The X-Men, Vol. 1, #42; Portada: John Buscema; Marvel, (1968).

2.80

Imagen 2.80
Jim Steranko.

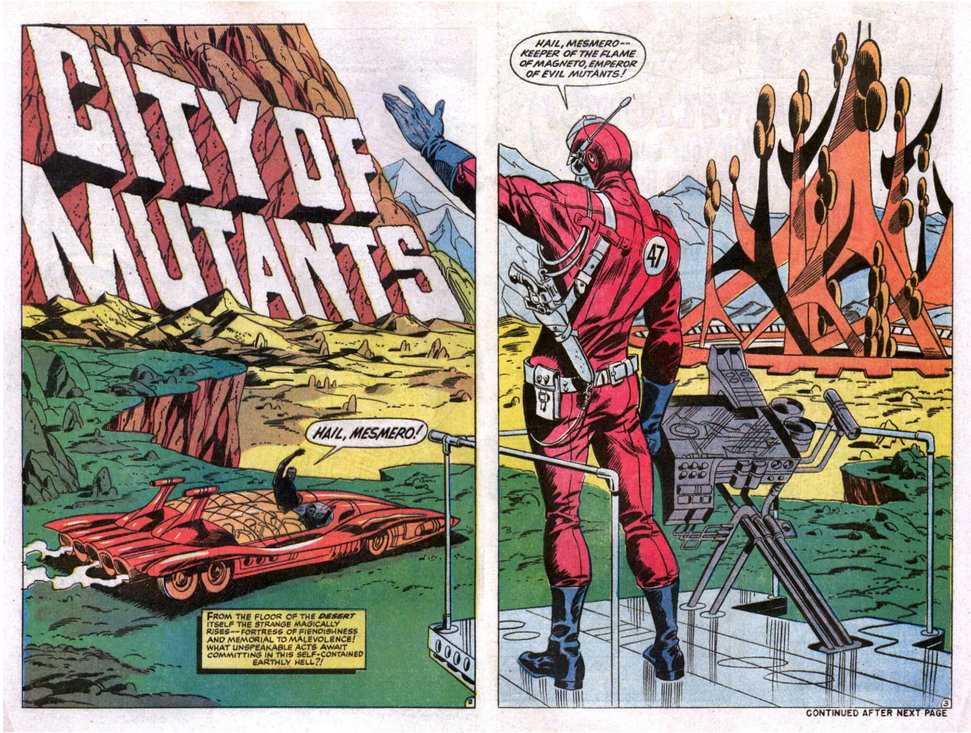
Imagen 2.81
The X-Men, Vol. 1, #50; Portada: Jim Steranko; Marvel, (1968).

2.81

cuando The X-Men empezó a vender mal, Stan Lee tuvo la ocurrencia de que seamos la primera editorial en publicar una revista que cambie de título cada mes. La cosa duro varios números y acabamos por desecharla, supongo que por que no funciona. A veces consigues salvar una cabecera, pero nunca sabes si van a funcionar hasta que las pruebas. Si salen bien, las mantienes. Si no las abandonas.

Con las modificaciones, llega como dibujante Jim Steranko (1938 -) (ver imagen 2.80) ocasionando también la aparición de un nuevo logotipo para la serie (que

2.82



con algunas modificaciones se mantuvo hasta el 2011).

> Steranko era de una generación más joven que la mayoría de los artistas de Marvel en ese momento, y si bien su estilo, obviamente, debía mucho a Jack Kirby, tenía una excelente habilidad en el diseño y su obra eclipsó mucho lo que la compañía había producido hasta entonces. (Klein, 2007)

Steranko no quería dibujar para The X-men ya que no le interesaba la serie, lo hizo como un favor hacia Marvel. El logotipo que tenían le parecía horrible, "no me gustaba el que tenían, y pregunté si podía hacerlo. De hecho, había un plan en marcha para rediseñar toda la línea" (Steranko en Groth, 1970).

El nuevo logo se presento en The X-Men #50 (1968) (ver imagen 2.81). Todd Klein (2007) nuevamente analiza el logotipo desde el punto de vista del diseño gráfico, señala que

> las letras son altas, en bloque. La palabra "Men" mantiene un estilo similar al original, igualando ahora también a la "X". Las letras se inclinan hacia la izquierda y el logo ahora es

Imagen 2.82
The X-Men, Vol. 1, #50; Guión: Arnold Drake; Trazos: Jim Steranko; Marvel, (1968).

2.83

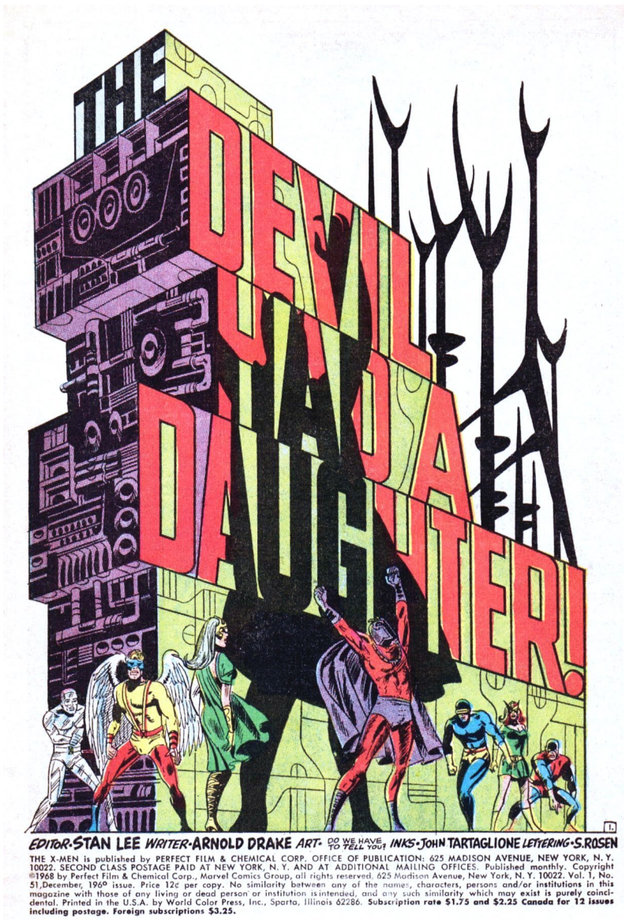
Imagen 2.83
The X-Men, Vol. 1, #51;
Portada: Jim Steranko;
Marvel, (1968).

Imagen 2.84
The X-Men, Vol. 1, #50;
Guión: Arnold Drake;
Trazos: Jim Steranko;
Marvel, (1968).

2.84

muy tridimensional con perspectiva de tres puntos. Incluso la letra "X", que aparece en la parte izquierda es fuerte en perspectiva, ya que es mucho más amplia que la esquina superior derecha. Steranko conocía la perspectiva, y la hizo funcionar a la perfección. Las letras están separadas lo suficiente para aplicar colores diferentes lo que hace que sean mas fuertes y de fácil lectura, y el efecto general es a la vez más moderno y de diseño más clásico que el anterior... ¡realmente un buen trabajo! Aún destaca la "X", pero de una manera más unificada.

2.85



2.86

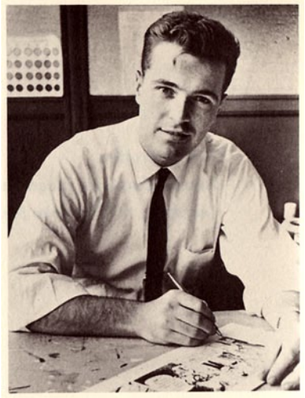
Imagen 2.85
The X-Men, Vol. 1, #51;
Guión: Arnold Drake;
Trazos: Jim Steranko;
Marvel, (1968).

Imagen 2.86
The X-Men, Vol. 1, #51;
Guión: Arnold Drake;
Trazos: Jim Steranko;
Marvel, (1968).

Steranko sólo hizo tres números, presentó a Polaris, una mutante con poderes magnéticos que posteriormente se uniría a los X-Men. Vale la pena subrayar que su trabajo como dibujante fue muy bueno, sobresalen sus "encuadres arriesgados y de inspiración cinematográfica, splash pages apocalípticas, títulos integrados en el paisaje de la viñeta, violencia tecnificada, figuras humanas más que superheroicas, que se refuerzan en un dramatismo casi trágico" (Clemente, 2000, p. 34) (ver imágenes 2.82 - 2.86).

Con su salida, el cómic siguió decayendo. A la par Marvel vivía su apogeo con las demás series. Stan Lee convenció a Neal Adams (1941 -), dibujante en DC,

2.87



2.88

2.89

Imagen 2.87
Neal Adams.

Imagen 2.88
Portada no utilizada para The X-Men, Vol. 1, #56; Neal Adams; Marvel, (1969).

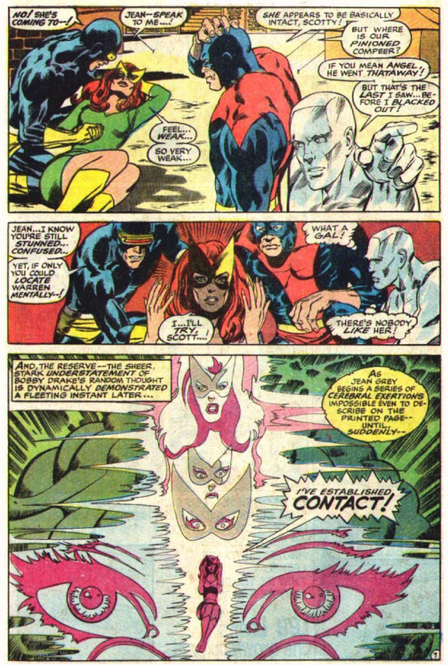
Imagen 2.89
The X-Men, Vol. 1, #56; Portada: Neal Adams; Marvel, (1969).

de unirse al equipo Marvel (ver imagen 2.87). Adams "jamás había utilizado el Método Marvel, pero estaba deseando hacerlo. Piensa que con ello tendría una mayor libertad narrativa" (Clemente, 2000, p. 35). Stan Lee lo dejó escoger el cómic que él quisiera dibujar, eligiendo The X-Men, la serie menos vendida en ese momento y que estaba a punto de ser cancelada.

Roy Thomas tiene ideas de cómo seguir con la serie, en The X-Men #55 (1969), presenta un mutante nuevo, Havok, hermano

2.90

2.91



de Cyclops, que posteriormente se une a los X-Men. Para la continuación de la historia, se reúne con Adams, el cual comienza su trabajo como dibujante en The X-Men #56 (1969) recreando unos personajes desconocidos (ver imágenes 2.89 - 2.91).

Clemente (2000, p. 36, 37) describe detalladamente los nuevos cambios con la llegada de Adams, que como bien dice, llegaron a darle a la serie un nivel de espectacularidad jamás vista:

> Angel tiene alas que se agitan como alas auténticas, que a su vez tienen plumas que parecen plumas auténticas y que le hacen volar como si de una criatura celestial auténtica se tratase. Beast se mueve como un verdadero simio, sus manos, sus pies, son todo expresividad a la vez que mantiene una mirada cargada de inteligencia. Marvel Girl abandona su papel arquetípico para convertirse en una mujer valiente, atractiva y poderosa. Las creaciones heladas de Iceman casi se pueden tocar. La tensión en el rostro de Cyclops se transmite al lector. "Neal trae el realismo a los X-Men" afirma Thomas, "sus personajes parecen personas reales con superpoderes". Es cierto, Adams dibuja hombres y mujeres,

Imagen 2.90
The X-Men, Vol. 1, #56; Guión: Roy Thomas; Trazos: Neal Adams; Marvel, (1969).

Imagen 2.91
The X-Men, Vol. 1, #56; Guión: Roy Thomas; Trazos: Neal Adams; Marvel, (1969).

2.92

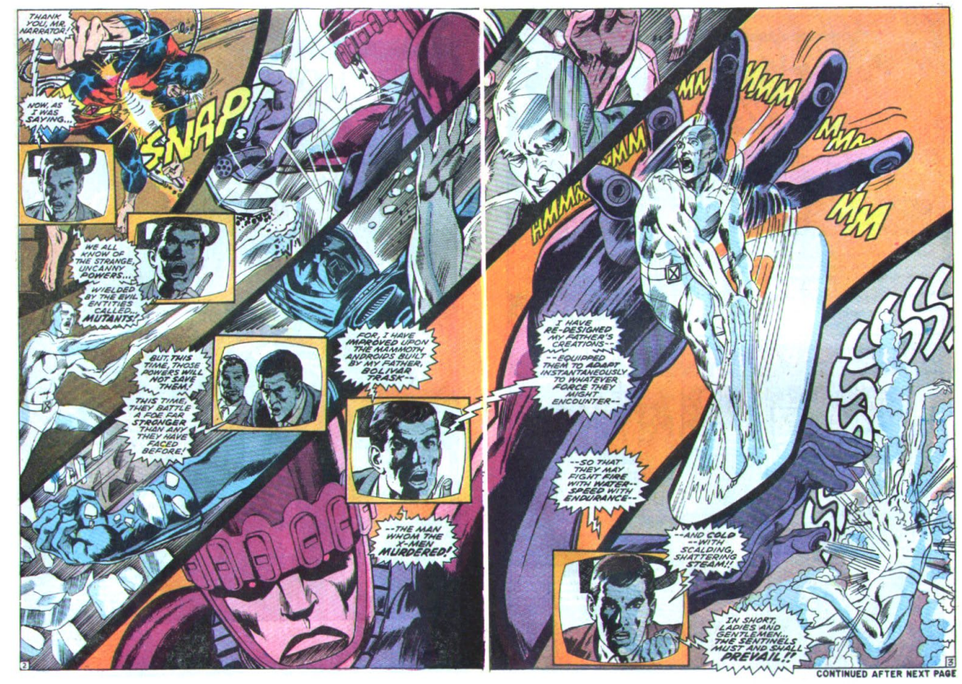
Imagen 2.92
The X-Men, Vol. 1, #57;
Guión: Roy Thomas;
Trazos: Neal Adams;
Marvel, (1969).

Imagen 2.93
The X-Men, Vol. 1, #57;
Guión: Roy Thomas;
Trazos: Neal Adams;
Marvel, (1969).

2.93

nunca más adolescentes, con rostros diferenciados, no solo por el pelo, sino por cada una de las facciones y de los rasgos corporales. Los sitúa en un entorno fabuloso e imposible. Sabe engañar al lector para que vea toda esa maravilla como auténtica, para que olvide que esta leyendo un cómic. Es un artista de la realidad falseada. La página sustituye a la viñeta como unidad narrativa, lo que supone que esas viñetas cambien de tamaño y adquieran un orden a veces un poco ortodoxo. Los personajes violan sus límites una y otra vez y son sus movimientos los que definen las formas geométricas que las viñetas han de adoptar (ver imágenes 2.92 - 2.95).

2.94



Su trabajo gráfico dejaba irreconocible a la serie. De hecho, su primera propuesta de portada no fue aprobada por Martin Goodman, debido a que no se apreciaba bien el logotipo, por lo que tuvo que cambiarla por una más discreta (ver imagen 2.88). Sin embargo esto no impidió que él, junto con Thomas, se convirtiera en uno de los dúos creativos más reconocidos de esta época.

Para The X-Men #60 (1969) el logotipo nuevamente sufrió un pequeño cambio, ya que se decidió reducir el alto de las letras (ver imagen 2.96).

Esto permitió más espacio para el arte de la portada, y también espacio en la parte superior para un lema. Algunos logotipos pierden su impacto cuando se acortan así, pero las letras muy altas diseñadas por Steranko funcionan realmente bien a ésta nueva altura reducida. El único cambio de diseño es que la "X" esta un poco más lejos del guión. Se desconoce quien realizó este rediseño, pero hizo un buen trabajo con esta nueva versión, que se mantendría en las portadas por muchos años (Klein, 2007).

Imagen 2.94
The X-Men, Vol. 1, #58;
Guión: Roy Thomas;
Trazos: Neal Adams;
Marvel, (1969).

2.95

Imagen 2.95
The X-Men, Vol. 1, #60;
Guión: Roy Thomas;
Trazos: Neal Adams;
Marvel, (1969).

Imagen 2.96
The X-Men, Vol. 1, #60;
Portada: Neal Adams;
Marvel, (1969).

2.96

Sin embargo todos estos esfuerzos no impidieron la cancelación de la serie. "Stan Lee y Jack Kirby habían creado algo especial cuando presentaron a este grupo de súperhéroes en 1963, pero de alguna manera el concepto no despegó" (Daniels, 1991, p. 113). The X-Men #66 (1970) escrito por Roy Thomas y dibujado por Sal Buscema, fue el último número en presentar historias nuevas. La última viñeta presentaba a Xavier, rodeado por sus X-Men, a los que les decia que el mundo debia ser protegido y el último recuadro de texto dejaba la duda de un posible continuará: "y pelearon felices para siempre...?" (ver imagen 2.97).

2.97

Imagen 2.97
The X-Men, Vol. 1, #66;
Guión: Roy Thomas;
Trazos: Sal Buscema;
Marvel, (1970).

A partir de The X-Men #67 (1970) comienzan a reimprimir historias de los inicios. Al principio salían tal cual, pero transcurrido el primer año, se comienzan a modificar algunos detalles de las portadas. Los X-men se resistian a desaparecer, pesentándose ocasionalmente en otros títulos del Universo Marvel que cómo ya se indicó anteriormente, todos los superhéroes Marvel comparten la misma continuidad en sus historias, creando historias más complejas y entrelazadas.
El material reimpreso apareció durante cinco años hasta The X-Men #93 (1975).
"Ésta es la etapa menos recordada de los X-Men, pero sería sólo la primera versión de toda una leyenda por venir" (Castilla, 2006, p. 31).

2.98

Imagen 2.98
X-Men: el primer equipo; Trazos: Arthur Adamas; Mavel, (1986).

2.3.1.2 Los setenta, el nuevo equipo

En 1968 Martin Goodman decide expandir Marvel Comics, por lo que vende la editorial a Cadence Industries, nombrando como presidente a Al Landau, así "Marvel pasa de ser un negocio familiar a formar parte de un grupo corporativo" (Clemente, 2000, p. 47). En 1970 se decide cancelar la producción de The X-Men y seguir solamente con la reimpresion de números anteriores. Joe Quesada (en Barney - Hawke, 2005, p. 4),[35] actual director creativo de Marvel, confiesa que

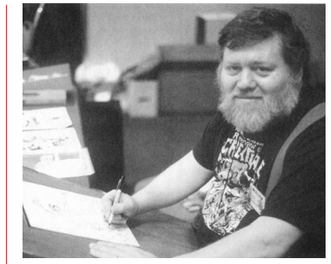
> el título siempre se consideró uno de los increiblmenete pocos fracasos de Marvel. Por tanto X-Men —con su metáfora hermosamente sutil de la pubertad, la tolerancia, el aislamiento y la llegada de la edad adulta— acabo cancelándose en 1970 por mucho potencial que tuviera... pero las grandes ideas no mueren nunca, se limitan a esperar a que el resto del mundo las alcance.

[35] Traducido por el autor.

2.99

También en esta fecha Jack Kirby anuncia su salida de Marvel para trabajar con sus propias historias en DC. Stan Lee cede el cargo de director editorial a Roy Thomas.
Landau, Lee y Thomas se reunen para analizar el futuro de Marvel y considerar los nuevos títulos que aparecerán en el mercado. Landau tambien dirige Transworld Features Syndicates, encargada de negociar los derechos de Marvel en el extranjero, por lo que la idea de crear superhéroes con diferentes nacionalidades se pone en discusión.

2.100



2.101

Imagen 2.99
Giant-Size X-Men, Vol. 1, #1; Portada: Gil Kane & Dave Cockrum; Marvel, (1975).

Imagen 2.100
Dave Cockrum.

Imagen 2.101
Len Wein.

2.102

2.103

Imagen 2.102
Giant-Size X-Men, Vol. 1, #1;
Guión: Len Wein;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1975).

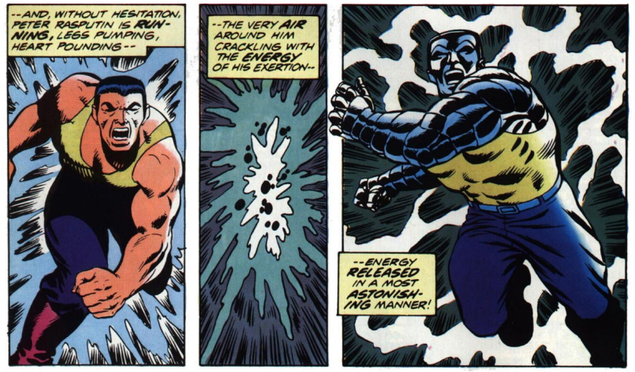
Imagen 2.103
Giant-Size X-Men, Vol. 1, #1;
Guión: Len Wein;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1975).

Thomas cree que la mejor manera de hacerlo era relanzando The X-men ya que de cierto modo era el único equipo de superhéroes que hablaba sobre diversidad y tolerancia. Para ello convoca al dibujante Dave Cockrum (1943 – 2006) y al guionista Len Wein (1948 -) quien al mismo tiempo sustituye a Thomas como director editorial de Marvel (ver imágenes 2.100 y 2.101). "La idea era crear un grupo de personajes que fueran diferentes no sólo en poderes; su diversidad debia estar marcada por su etnia, su género, sus opiniones políticas y sus preferencias" (Barney - Hawke, 2005, p. 4).

Wein decide utilizar un nuevo formato para reelanzar The X-Men: el Giant-Size, comicbooks especiales centrados en acontecimientos importantes del Universo Marvel "y aunque entonces no podía saberse, esta serie cambiaria para siempre los cómics de superhéroes" (Marvel Comics, 2009 A, p. 168). Giant-Size X-Men #1 aparece en mayo de 1975 presentando al nuevo equipo de mutantes (ver imagen 2.99), "introduciendo ahora otro elemento fundamental: la diversidad cultural de los personajes" (Martínez, 2006, p. 34).

Las primeras páginas presentan a los nuevos personajes, creados en su mayoría por Wein y Cockrum: Nightcrawler (Kurt Wagner), un mutante de nacionalidad alemana, de piel azul, con apariencia demoniaca y poderes de teletransportación (ver imagen 2.102); Wolverine (Logan), mutante canadiense con poderes regenerativos y filosas garras que salen del dorso de sus manos, además de que todo su esqueleto esta recubierto por adamantium, un metal indestructible (ver imagen 2.103); Storm (Ororo Munroe), una mutante de piel negra y cabello blanco

2.104



2.105

Imagen 2.104
Giant-Size X-Men, Vol. 1, #1;
Guión: Len Wein;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1975).

Imagen 2.105
Giant-Size X-Men, Vol. 1, #1;
Guión: Len Wein;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1975).

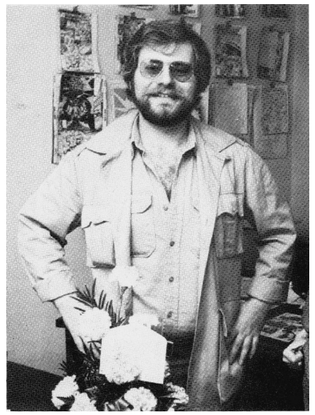
perteneciente a una tribu africana en Kenia y que podía controlar el clima (ver imagen 2.105); Colossus (Piotr Rasputin), un joven campesino de Rusia capaz de tranformar su piel en metal (ver imagen 2.104); Thunderbird un nativo norteamericano con fuerza y velocidad superhumana; y dos personajes que ya habían aparecido anteriormente en las páginas de The X-Men: Banshee, mutante irlandés con la capacidad de producir ondas supersónicas con su voz y Sunfire, de origen japonés ."La diversidad racial y cultural del grupo rompió las normas asumidas de las aventuras en cuatro colores, elevaba el listón narrativo impuesto por Marvel" (Barney - Hawke, 2005, p. 4).

En este número los Hombres-X originales son atrapados en una isla (a excepción de Beast que no aparece), sólo Cyclops logró escapar y regresar a la mansión del profesor Xavier. Éste empieza a reclutar a nuevos mutantes de todo el mundo para rescatar a sus estudiantes prisioneros (ver imágenes 2.107 y 2.108).

> La historia continua con el rescate de los X-Men. Los lectores contemplan por primera vez a los nuevos Hombres-X en acción quienes muestran marcados rasgos de personalidad que los diferencian de forma radical. Con excepción de la etapa dibujada por Neal Adams, nunca antes los X-Men se han parecido tanto a un grupo Marvel (Clemente, 2000, pp. 54, 55).

Tras triunfar en su primera batalla, el nuevo equipo regresa sano y salvo. El número tiene un gran éxito. "Los lectores pronto se interesaron no sólo en los nuevos personajes, sino en todo el concepto" (Durán, 2001 A, p. 26). Si bien, en sus inicios la serie no había sido del todo aceptada por los lectores, estos nuevos personajes si lo fueron ya que probablemnte al ser tan diferentes a cualquier otro superhéroe, los lectores se sentían más identificados y podían verse reflejados en ellos. Vale la

2.106



2.107

Imagen 2.106
Chris Claremont.

Imagen 2.107
Giant-Size X-Men, Vol. 1, #1;
Guión: Len Wein;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1975).

Imagen 2.108
Giant-Size X-Men, Vol. 1, #1;
Guión: Len Wein;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1975).

2.108

pena mencionar que

> Giant-Size X-Men #1 se ha convertido en un hito en la historia de los cómics. Presentó al equipo más exitoso en la historia del medio, y a la serie de comicbooks más popular de los últimos tiempos. Adicionalmente, la serie hizo del término "mutante", alguna vez considerado demasiado esotérico para los comicbooks, una palabra de uso común. La historia de la creación del cómic, un mosaico de lo viejo y lo nuevo, de inspiración y confusión, es casi tan fantástica como el cómic en sí (Daniels, 1991, p. 167).

2.109

2.110

Con la publicación de Giant-Size X-Men, Len Wein abandona su trabajo como guionista y deja en su lugar a Chris Claremont (1950 -) quien se convertiría en toda una leyenda para los Hombres-X (ver imagen 2.106). Un último cambio tiene lugar antes de que Wein deje la serie. Se decide que se retome la numeración antigua. The X-Men #93 todavía contenía reediciones, a este número le seguiría el Giant-Size X-Men #1, y a éste The X-Men #94, con el lema "The All-New, All-Different X-Men" y con las nuevas aventuras (ver imagen 2.109).

Claremont comienza escribiendo los guiones para The X-Men #94 y #95, dibujados anteriormente por Cockrum y con ideas de Wein. Los X-Men estaban saturados de personajes por lo que se decide que Sunfire deja el equipo y que Thunderbird muera en batalla. Wein dice (en Clemente, 2000, p. 56): "mi intención es mostrar a los lectores que éste es un grupo realista. Cuando se forma un nuevo equipo de superhéroes, se da por supuesto que van a vivir para siempre".

Imagen 2.109
X-Men, Vol. 1, #94;
Portada: Dave Cockrum;
Marvel, (1975).

Imagen 2.110
X-Men, Vol. 1, #94;
Guión: Chris Claremont & Len Wein;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1975).

2.111

Imagen 2.111
X-Men, Vol. 1, #96;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1975).

Marvel Girl, Iceman y Angel se despiden, argumentando que tiene que vivir sus propias vidas, dejando solamente a Cyclops nuevamente como líder del equipo (ver imagen 2.110). Clemente (2000, pp. 55) señala que "es necesario alguien que sirva de enlace entre el pasado y el futuro, y Cyclops es el más carismático de los X-Men orginales. Sin Cyclops, del cómic creado por Lee y Kirby, sólo quedaría el título".
También se comienzan a destacar aún más las personalidades de los nuevos personajes, Wolverine se muestra como el anti-héroe, duro y rebelde (ver imágen 2.111) y Nightcrawler como un aventurero bromista, temerario y galante. Los dibujos de Cockrum son muy acertados, logra mostrar ese nuevo giro de la serie con sus trazos "dinámicos, poderosos y al mismo tiempo clasicistas" (p. 55).

Claremont comienza a preparar The X-Men #100, un número de aniversario para la serie. Regresa a Jean Grey y la aventura

2.112

Imagen 2.112
X-Men, Vol. 1, #100;
Portada: Dave Cockrum;
Marvel, (1976).

se desarrolla en el espacio. Los X-men son capturados en un cohete espacial encontrándose nuevamente con los Centinelas, los robots caza mutantes, por lo que Claremont aprovecha para tratar uno de sus temas principales: el racismo hacia los mutantes.

La última página de The X-Men #99 (1976) muestra a los X-Men venciendo a Los Centinelas y a la par misteriosamente aparecen en escena los que serán sus enemigos en The X-Men #100 (1976): los X-Men originales, con Charles Xavier

Imagen 2.113
X-Men, Vol. 1, #100;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1976).

2.113

2.114

2.115

Imagen 2.114
X-Men, Vol. 1, #101;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1976).

Imagen 2.115
X-Men, Vol. 1, #104;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1977).

al frente ordenándoles que maten a los impostores (ver imagen 2.112). Clemente (2000, p. 61) menciona que

> la sorpresa tiene la suficiente envergadura como para atraer la atención sobre un número tan representativo. Es más un recurso efectista que un autentico combate entre los dos grupos, ya que se descubre que los X-Men originales, no son ellos, sino dobles robóticos. Vencidos los robots. Los X-Men deciden regresar a casa. Toda la trama anterior esta encaminada a ese preciso momento. La nave en la que regresarían a la Tierra esta dañada y Jean Grey es la única que con sus poderes puede pilotearla en medio de una tormenta espacial. Claremont consigue un momento de dramatismo sin igual. Tras dejar sin sentido a Cyclops y despedirse del resto de sus compañeros, Jean se queda al frente de la nave mientras atraviesa la tormenta. En la última viñeta, la radiación traspasa el casco y ella grita, punto final (ver imagen 2.113).

La historia continúa en The X-Men #101 (1976). La nave aterriza en el mar. Los X-men creen que Jean murió, pero emerge volando del agua con un nuevo traje y

2.116

Imagen 2.116
X-Men, Vol. 1, #105;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1977).

2.117

Imagen 2.117
X-Men, Vol. 1, #107;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1977).

haciéndose llamar Phoenix (ver imagen 2.114).

Toda esta historia, ya había sido planeada desde meses atrás, ya que Claremont y Cockrum quieren trabajar y renovar el personaje de Jean Grey. "Quieren que el grupo tenga un miembro realmente poderoso. La ocasión también sirve para rediseñar al personaje. El nuevo uniforme que Cockrum diseña conserva rasgos del anterior como el pañuelo en la cintura, añade guantes largos y botas por encima de las rodillas. El traje es blanco, mientras que el pañuelo, el cuello, las

2.118

botas y los guantes dorados. Sin embargo al director editorial de Marvel no le gusta el blanco debido a que en el cómic impreso se transparenta la imagen de la otra cara de la página, por lo que deciden utilizar los colores anteriores: el verde y el amarillo (Clemente, 2000, p. 62).

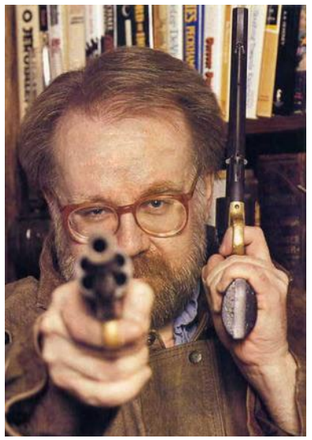
Con este cambio, la historia continuó con el regreso nuevamente de Magneto, Phoenix demuestra sus nuevos poderes, que llegan a tener un nivel cósmico y divino, además se presenta a Lilandra y a los Shí´ar, una raza alienígena (ver imágenes 2.115 - 2.118). Claremont y Cockrum poco a poco "fueron llevando a los X-Men del olvido a la novedad y al éxito de ventas" (Durán, 2003 A, p. 23).

Para The X-Men #107 (1977) Cockrum decide tomarse un descanso y abandona la serie. Llega John Byrne como dibujante (1950 -) quien consolido formalmente el éxito de los X-Men (ver imagen 2.119).

El drama, las escenas domésticas, la gesta heroica, el desarrollo de personajes, todos ellos eran puntos fuertes del dinámico Byrne, y los X-Men tendrían la suerte de ser dibujados por

Imagen 2.118
X-Men, Vol. 1, #107;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1977).

2.119



2.120

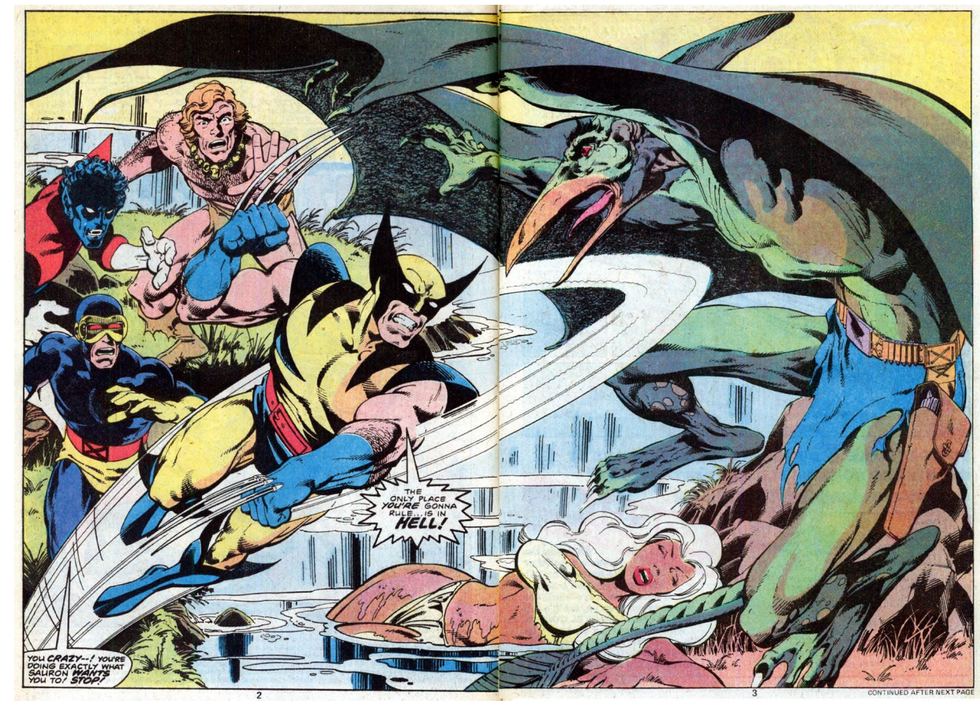
Imagen 2.119
John Byrne.

Imagen 2.120
X-Men, Vol. 1, #109;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1978).

> un artista que rompió todos los moldes dentro de la industria, y que además contribuiría en el desarrollo de los argumentos, participando activamente en las tramas urdidas por el guionista (Caño, 2010).

Como se indicó anteriormente, los cómics de Marvel son creados con base en el Método Marvel, "en el caso de Claremont y Byrne la dinámica funcionó tan bien, que no sólo elevaron el cómic de los X-Men a nuevos niveles de espectacularidad, sino que lo volvieron el título mejor vendido de Marvel" (Durán, 2003 A, p. 23). Ahora los Hombres-X estaban por encima de todos los demás superhéroes.

2.121



A partir de The X-men #109 (1978) Byrne desarrolla más el personaje de Wolverine dándole más protagonismo, añadiendo un triángulo amoroso entre él, Phoenix y Cyclops, presenta también a Sabretooth su más grande enemigo. Muestra además su brutalidad asesina, en contraste con Storm, amante de la vida. Clemente (2000, p. 75) agrega que

> las historias se enlazan unas con otras con una naturalidad asombrosa... se añaden nuevos retos para la habilidad de Byrne, que continua rompiendo sus propios límites mediante espectaculares splash pages iniciales, separadas a continuación por dobles viñetas todavía más espectaculares (ver imágenes 2.120 - 2.122).

En The X-Men #114 (1978) tiene lugar el cambio definitivo en el título del cómic. A partir de este número, la serie se llama The Uncanny X-Men, título que se ha mantenido hasta la actualidad (ver imágen 2.123). Claremont y Byrne comienzan a tener discrepancias entre lo que se dibuja y lo que el guión dice. Diferencias debidas a las fuertes personalidades de ambos artistas, y en parte

Imagen 2.121
X-Men, Vol. 1, #115;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1978).

2.122

2.123

Imagen 2.122
X-Men, Vol. 1, #112;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1978).

Imagen 2.123
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #114;
Portada: John Byrne;
Marvel, (1978).

al uso del Método Marvel, en el que el guionista solamente pasa una sinopsis al dibujante para que este trabaje libremente en las páginas del cómic. Claremont comenta (en Clemente, 2000, p. 80) que para él, el dibujo es sacrosanto. Si quieres que el artista haga algo específico, escribe un guión específico, no solamente una sinopsis, por lo que pedirle a Byrne que redibuje las páginas va en contra de su ética.

Sin embargo esto no impidió el éxito de la serie y

> a pesar de estas discrepancias, Claremont y Byrne funcionan como el equipo mejor engrasado del mundo. La crítica elige a The Uncanny X-men como el mejor cómic del momento. Los lectores crecen mes a mes. Hay emoción, aventura y dinamismo. Los personajes aparecen cuando tienen que aparecer, ya no son una masa que se amontona peligrosamente en cada viñeta. Cada uno tiene su esencia asignada. Cada Hombre-X es perfectamente caracterizado con apenas unas pocas líneas de diálogo y cuatro asombrosamente exactas expresiones faciales y corporales. La acción no se detiene,

2.124

2.125

2.126

Imagen 2.124
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #127;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1979).

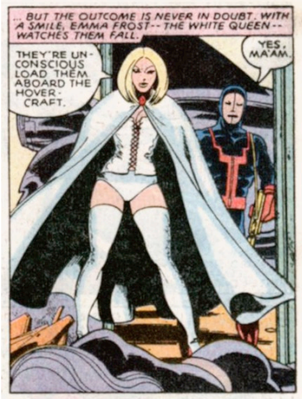
Imagen 2.125
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #129;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

Imagen 2.126
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #130;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

> no deja momento para el descanso. El lector ve en todo momento colmadas sus expectativas. Hay que leer The Uncanny X-Men. Todos lo dicen (Clemente, 2000, pp. 81, 84) (ver imagen 2.124).

Con toda la popularidad obtenida, Byrne y Claremont comienzan a planear lo que sería una de las más grandes historias de los X-Men. "Claremont propone una historia en la que Phoenix va siendo corrompida lentamente, hasta convertirse en una gran amenaza para la humanidad" (p. 87). Es así como se inicia

2.127



2.128

Imagen 2.127
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #129;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

Imagen 2.128
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #132;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

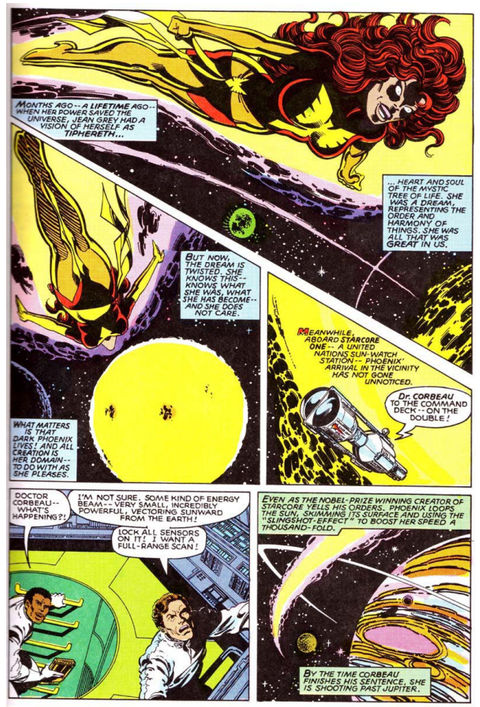
Imagen 2.129
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #135;
Portada: John Byrne;
Marvel, (1980).

2.129

The Dark Phoenix Saga "una historia tan impactante, que es referencia obligatoria no sólo entre los fans de X-Men, sino como momento clave dentro de toda la historia de los cómics de superhéroes" (Durán, 2003 B).

En esta saga, que abarca desde The Uncanny X-Men #129 al #137 (1980) se presentan nuevos personajes: Kitty Pryde, una joven capaz de atravesar paredes (ver imagen 2.125); Dazzler,

2.130



2.131

una cantante mutante que transforma la luz en sonido (ver imagen 2.126); The White Queen (Emma Frost), una mutante con poderes telepáticos y que formaba parte del Hellfire Club, un grupo reducido de adinerados mutantes que aspiran a dominar el mundo (ver imagen 2.127).

La trama comienza con la manipulación emocional del Hellfire Club hacia Jean Grey, induciéndola a abusar de sus grandes poderes (ver imagen 2.128). El abuso se convirtió en seducción y finalmente culminó en una corrupción total, Jean sucumbió a su lado oscuro llegando a destruir todo un Sistema Solar, acabando con toda su civilización. Su traje cambia de color. Ahora es rojo, lo que muestra más su maldad (ver imágenes 2.129 y 2.130). "La incertidumbre se hizo extensiva a los lectores, al sembrar el temor a que un poder absoluto implicará, más que una gran responsabilidad, una corrupción absoluta" (Durán, 2005 A). Se explica también que Phoenix es una entidad cósmica, que había escuchado las llamadas de auxilio telepáticas de Jean al pilotear la nave espacial en The X-Men #101, fusionándose con ella.

Imagen 2.130
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #135;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

Imagen 2.131
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #136;
Portada: John Byrne;
Marvel, (1980).

Imagen 2.132
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #137;
Portada: John Byrne;
Marvel, (1980).

2.132

Dark Phoenix cometió un crimen planetario al destruir todo un Sistema Solar, por tal razón, al final, Phoenix debía ser castigada y el único castigo que se merecía, era la muerte (ver imagen 2.131). Hasta entonces, la muerte se admitía en personajes de relleno, por lo que fue una historia polémica. Con esta decisión y debido a diferencias de opiniones creativas, Claremont y Byrne se separaron. Durán (2003 C) afirma que

> Cuando Claremont le dio a Byrne la historia, en ésta, Jean Grey se dejaba consumir por el propio poder de Dark Phoenix. A Byrne no le gustó esta opción, y dibujo la muerte de Phoenix ocasionada por un arma abandonada

2.133

en la luna. A Claremont no le gustó que Byrne pasara por alto su guión, pero a Byrne no le agradaba que Claremont no le hubiera pedido su opinión primero, pues se suponía que también aportaba ideas para las tramas. Por cuestiones de tiempo, no se llegó a ningún acuerdo, se imprimió la versión dibujada por Byrne, y ambos colaboradores terminaron rompiendo relaciones laborales, hasta la fecha. Tal polémica no se comparó a la generada por los lectores, no acostumbrados a ver morir a un personaje principal de una serie en su mejor momento. Al final, el tiempo daría la razón a la opción utilizada, quedando claro que no podía haber conclusión más adecuada, dado el nivel de espectacularidad alcanzado con la historia.

En 1980 se pública The Uncanny X-Men #137 (ver imagen 2.132). En sus páginas los X-Men luchan en la Luna para salvar la vida de Jean Grey, la cual ha sido condenada a morir (ver imágenes 2.133 y 2.134). Por primera vez en la historia del Universo Marvel, un grupo de héroes ha intentado proteger a uno de los suyos y han fracasado. Jean en un estado de lucidez y frente a los ojos de su amado Cyclops decide cometer suicidio (ver imagen 2.136). "Los X-Men no lo reconocen... tal vez nunca lo reconozcan, o lo acepten... pero este día han ganado la más grandiosa victoria de sus jóvenes vidas. Jean Grey pudo haber vivido para ser una diosa. Pero fue más importante para ella morir... siendo humana", fueron las líneas de texto que cerraron el número. "En el bullpen, no se habla de otra cosa. "Chris, tu y

2.134

Imagen 2.133
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #137;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

Imagen 2.134
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #137;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

2.135

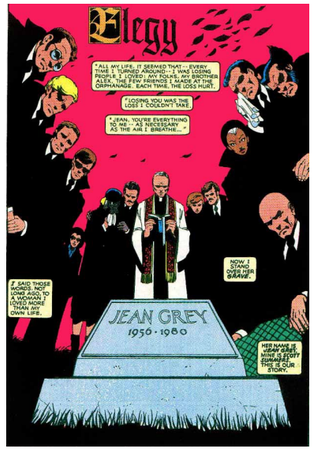


Imagen 2.135
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #138;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

Imagen 2.136
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #137;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

2.136

John son los mejores". Repiten una y otra vez. Los números se agotan y las ventas se multiplican en proporciones nunca antes vistas. ¡En The Uncanny X-Men puede pasar cualquier cosa! ¡Jean Grey a muerto!" (Clemente, 2000, p. 105).

La saga de Dark Phoenix es una de las historias más emblemáticas del cómic en general, siendo referencia para cualquier persona interesada en superhéroes. Stan Lee (2003) comenta que

> El destino final de Phoenix fue uno de los eventos más traumáticos e inesperados en la historia de las series ilustradas... La trama y la conceptualización eran tan hábiles e innovadoramente brillantes como aquellas que puedes encontrar en cualquier película ganadora del Óscar. Una de las cualidades más importantes de Chris y John es que han sido capaces de introducir a nuestras maravillosas magnaseries de mutantes, el elemento de la caracterización de carne y hueso. Si Phoenix no se veía real, si no era tan creíble como tu vecina, si no sentiste como si la conocieras, entonces su asombroso destino no hubiera significado nada para ti.

2.137

Imagen 2.137
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #141;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1981).

De ahí, la historia del cómic sigue su curso. Se presenta el funeral de Jean Grey (ver imagen 2.135), Kitty Pryde, quien más adelante tomará el nombre clave de Shadowcat, se une formalmente a los X-Men, aparece una nueva Brotherhood of Evil Mutants, ahora lidereada por Mystique, mutante metamorfa capaz de transformarse en cualquer ser humano (ver imagen 2.137). Comienza la saga Days of the future past, otra de las historias mas populares de los X-Men, en la que se narra un futuro apocalíptico, en el que los Estados Unidos estan dominados por los Centinelas. En este futuro la mayoría de los superhéroes estan muertos. Kitty Pryde y Wolverine se dan cuenta que la forma para solucionar las cosas es evitando que ese futuro exista, por lo que realizan un plan que consiste en enviar la mente de Kitty al pasado. A través de la historia se va viendo como se desarrolla la trama tanto en el futuro como en el presente (ver imágenes 2.138 - 2.141).

2.138

Imagen 2.138
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #141;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1981).

Imagen 2.139
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #141;
Portada: John Byrne;
Marvel, (1981).

2.139

"Days of the future past está narrada con la dificultad técnica que supone presentar una situación desconcertante sobre la cual se va construyendo la historia. El truco literario de "no contarlo todo", que tanto le gusta a Claremont, elevado a su máxima expresión" (Clemente, 2000, p. 109). Esta historia presentó también a Rachel Summers, la hija de Scott y Jean nacida en esa línea temporal, quien después viaja al presente y se une a los X-Men por un breve periodo.

2.140

2.141

Imagen 2.140
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #141;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1981).

Imagen 2.141
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #142;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1981).

En contraste con todo el éxito obtenido, las diferencias y discusiones entre Claremont y Byrne se hacen más grandes. En septiembre de 1980, John Byrne abandona The Uncanny X-Men. El cómic más exitoso del momento se quedaba sin el dibujante que lo llevó a lo más alto de popularidad.

2.142

Imagen 2.142
X-Men: segunda génesis; Trazos: Arthur Adams; Mavel, (1986).

2.3.1.3 Los ochenta, la época de oro

Tras la salida de Byrne, regresa por un tiempo Cockrum a los dibujos. Se aborda al extremo el tema del racismo contra los mutantes, que "a partir de este momento será la esencia del cómic, el motor que la haga funcionar. Los mutantes han de sentirse perseguidos e incomprendidos, tanto o más como los adolescentes que compran mes a mes la colección" (Clemente, 2000, p. 125).[36]

Cockrum abandona nuevamente The Uncanny X-Men y se decide que Paul Smith (1953 -) sea su reemplazo (ver imagen 2.144). Su primer número es The Uncanny X-Men #165 (1983). Clemente (pp. 131) señala que

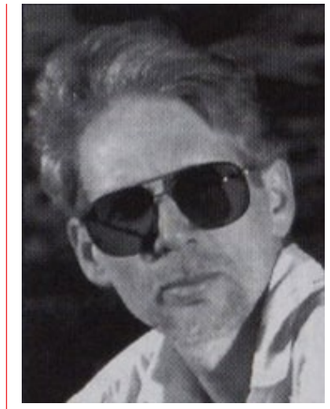
[36] Debido al éxito, Marvel decide publicar la primer miniserie de cuatro números derivada de los X-Men, presentando al personaje más popular del momento: Wolverine, que aparece en 1982. Un año más tarde, también aparece la primera serie regular relacionada con los X-Men: The New Mutants la cual se centraba en jóvenes que acababan de descubrir sus poderes mutantes, retomando el concepto original de Lee y Kirby de incluirlos en una escuela de mutantes.

2.143

Smith es capaz de imprimir en su trazo una belleza y elegancia absoluta, su trazo es limpio y puede dibujar cualquier cosa sin protestar. Es un artesano sin ínfulas de autor. Las historias se hacen cada vez más sombrías. Claremont da a cada personaje un buen motivo para que sufra. La esencia del melodrama es el conflicto. La esencia del conflicto es llevar al límite la vida de los personajes. Hay que pensar la peor de las situaciones en las que puedes ponerles y a continuación, empeorarla (ver imagen 2.143).

Se presentan a los Morlocks, mutantes malformados y marginados que habitan las catacumbas de New York (ver imagen 2.145)

2.144



2.145

Imagen 2.143
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #166; Guión: Chris Claremont; Trazos: Paul Smith; Marvel, (1983).

Imagen 2.144
Paul Smith.

Imagen 2.145
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #170; Guión: Chris Claremont; Trazos: Paul Smith; Marvel, (1983).

2.146

Imagen 2.146
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #173;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Paul Smith;
Marvel, (1983).

Imagen 2.147
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #171;
Portada: Walt Simonson;
Marvel, (1983).

2.147

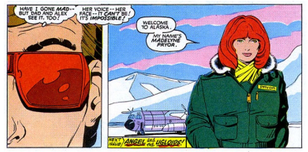
y se rediseña el personaje de Storm, adaptándola a un estilo punk, cambiando su uniforme y apariencia (ver imagen 2.146), esto, debido a que durante los ochenta, los personajes utilizaban vestuarios, peinados y características propias de la moda de esa época. Xavier deja temporalmente a los X-Men dejando a Magneto en su lugar, quien se pasa al lado de los buenos. Cabe mencionar que los villanos de Marvel no son los típicos personajes que tratan de conquistar al mundo, sus motivaciones son más profundas (y hasta a veces justas) y sus personalidades

2.148

son más complejas. Tambien se presenta a una nueva mutante llamada Rogue, quien es capaz de absorber la energía y poderes de otras personas y mutantes (ver imagen 2.147).

Es en este momento cuando los lectores piden el regreso de Jean Grey. "Claremont no deja nunca de coquetear con la idea, no esta dispuesto a renunciar a esa maravillosa sensación de imprevisibilidad que le permite buscar siempre una nueva

2.149



2.150

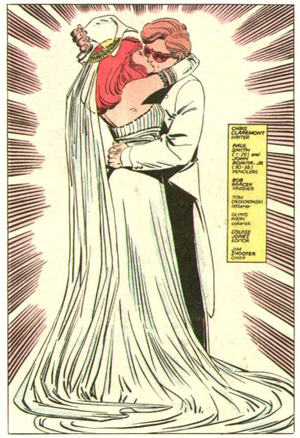


Imagen 2.148
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #175;
Portada: Paul Smith;
Marvel, (1983).

Imagen 2.149
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #168;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Paul Smith;
Marvel, (1983).

Imagen 2.150
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #175;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Paul Smith;
Marvel, (1983).

2.151

Imagen 2.151
John Romita Jr.

Imagen 2.152
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #207;
Portada: John Romita Jr.;
Marvel, (1986).

2.152

sorpresa a la vuelta de la esquina, por lo que decide darle a los lectores lo que piden" (Clemente, 2000, p. 133).

Para no resucitar a Jean Grey, se decide crear un nuevo personaje con su mismo físico y personalidad llamado Madelyne Pryor. En la saga conocida como From the ashes, Madelyne conoce a Cyclops, se enamoran y se casan en The Uncanny X-Men #175 (1983), número especial con motivo del vigésimo aniversario de la serie (ver imágenes 2.148 - 2.150).

2.153

2.154

Clemente (2000, pp. 137, 138) afirma que

> Si los años con Byrne fueron mágicos, éstos también pueden serlo, aunque de una manera diferente. From the ashes simboliza el gran exorcismo del pasado. El fantasma de Byrne queda atrás gracias a los bellísimos dibujos de Paul Smith y a un Claremont que demuestra capacidad para escribir en solitario. Sin embargo, Smith abandona la serie inesperadamente, John Romita Jr. (1956 -) lo sustituye. Romita Jr. no sólo sabe dibujar superhéroes, también callejones, mesas, papeleras, gente normal... eso lo convierte en una elección perfecta (ver imágenes 2.151 - 2.156).

La serie seguía gozando de éxito y popularidad por lo que en 1985 se decide que es momento de regresar a los cinco X-Men originales en un nuevo título. Los cinco X-Men que no habían tenido la oportunidad de brillar en los sesenta. El problema era que Jean Grey estaba muerta, así que la devolvieron a la vida, iniciando como señala Durán (2003 C)

> la costumbre crónica en Marvel de muertos revividos. Se

Imagen 2.153
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #179;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (1984).

Imagen 2.154
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #179;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (1984).

2.155

2.156

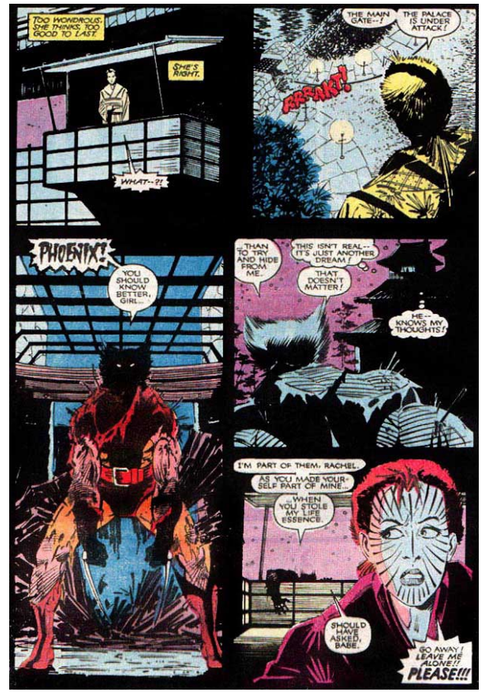


Imagen 2.155
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #207;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (1986).

Imagen 2.156
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #207;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (1986).

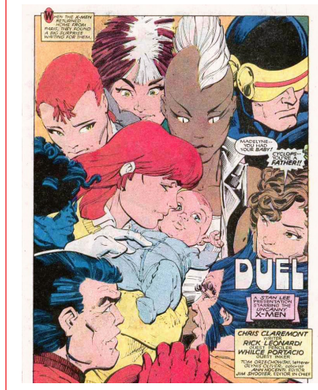
explicó que la fuerza Phoenix, en realidad había creado un cuerpo clonado de Jean; de esta manera, la muerta no era la verdadera Jean, sino una impostora. Para no invalidar The Dark Phoenix Saga, se explicó que en el proceso de duplicado, la fuerza Phoenix tomó también parte del alma de Jean Grey, siendo ésta fracción de humanidad la que le dio lo necesario para actuar positivamente y suicidarse al final. Al morir la impostora, el pedazo de alma de Jean Grey busca regresar a su cuerpo, pero lo más similar que encontró fue a Madelyne Pryor, que resultó ser un clon de Jean, creada por el villano Mr. Sinister.

Fue así como en The Avengers #263 y Fantastic Four #286 (recordando que en Marvel todos los cómics se entrelazan) Jean Grey es rescatada de un capullo en el mar, donde había permanecido en animación suspendida desde que la fuerza Phoenix tomó su lugar en X-Men #101 (ver imagen 2.158). X-Factor #1, el nombre que recibió la nueva serie, apareció en 1986, reuniendo a los cinco Hombres-X originales (Cyclops, Angel, Beast, Iceman y Marvel Girl) quienes viajaban por el mundo ayudando

2.157

2.158

2.159



a otros mutantes. En sus páginas se presentó a Apocalypse, uno de los villanos más poderosos de los X-Men (ver imagen 2.157).

Siguiendo con la trama de la serie principal, el equipo de X-men quedó conformado por Wolverine, Storm, Rogue, Psylocke, Longshot, Dazzler, Havok, Colossus, Nightcrawler, Shadowcat y Magneto. "La seria alcanza unos niveles dramáticos jamás conocidos" (Clemente, 2000, p. 167). En The Uncanny X-Men #201 (1986) nace Nathan Summers (Cable) el primer hijo de Scott

Imagen 2.157
X-Factor, Vol. 1, #1;
Portada: Walter Simonson
Marvel, (1986).

Imagen 2.158
Fantastic Four, Vol. 1, #201;
Portada: John Byrne;
Marvel, (1986).

Imagen 2.159
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #201;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Rick Leonardi;
Marvel, (1986).

2.160

Imagen 2.160
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #210;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (1986).

Imagen 2.161
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #210;
Portada: John Romita Jr.;
Marvel, (1986).

2.161

y Madelyne Pryor (ver imagen 2.159). Al enterarse que Jean estaba viva, Scott se une a X-Factor y abandona a su esposa e hijo, situación que destrozó emocionalmente a Madelyne Pryor, dejándose seducir por un demonio dando como resultado una corrupción similar a la de Dark Phoenix, convirtiéndose así en una nueva villana: Goblin Queen, originando la nueva saga de la historia: Inferno.

2.162

2.163

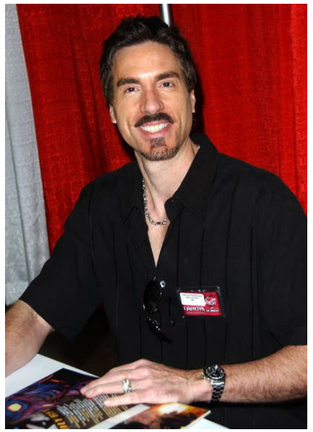
Imagen 2.162
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #211;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (1986).

Imagen 2.163
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #211;
Portada: John Romita Jr. &
Bret Blevins;
Marvel, (1986).

Antes de esta saga, suceden otras importantes como Mutant massacre, crossover[37] que une a todos los títulos Marvel, en la que cientos de Morloks son asesinados uno por uno, por el grupo de criminales llamado Marauders al mando de Mr. Sinister (ver imágenes 2.160 - 2.163).

[37] Cruce. Término utilizado para referirse a la interrelación de historias o personajes de diferentes lugares o editoriales.

2.164



2.165

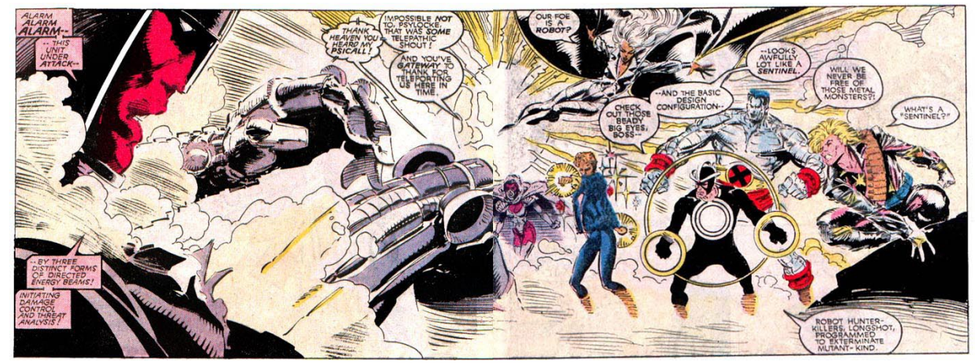
Imagen 2.164
Marc Silvestri.

Imagen 2.165
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #227;
Portada: Marc Silvestri;
Marvel, (1988).

En este momento Marvel asigna a John Romita Jr. otras publicaciones, por lo que abandona The Uncanny X-Men en el número #211 (1986). Es un periodo de transición. Varios dibujantes pasan por la serie mientras se decide quien será él oficial. El elegido fue Marc Silvestri (1958 -) que se convertiría en otro de los grandes dibujantes que pasaron por la serie, comenzando su trabajo en The Uncanny X-Men #218 (1987) (ver imagen 2.164).

Silvestri sabe dibujar peleas, le encanta dibujar tecnología y chicas. Del modelo femenino cotidiano de Romita, salta a las estupendas modelos voluptuosas.

2.166



2.167

Imagen 2.166
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #247;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Marc Silvestri;
Marvel, (1989).

Imagen 2.167
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #225;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Marc Silvestri;
Marvel, (1988).

Descubre la belleza oculta de Rogue y devuelve su exotismo salvaje a Storm. Es aficionado al surf y a la musculación. Sigue con la tendencia agigantadora que imprimiera Romita en Colossus o Wolverine a la que añade una cierta rudeza. A Havok lo hace más estilizado. Lo tecnológico se hace presente sobre todo en los villanos, mucho menos tibios que en el pasado, cercanos como nunca al tradicional modelo de malo malísimo, reflejado en rostros de imposible fealdad (Clemente, 2000, p. 177) (ver imágenes 2.166 y 2.168).

Tras el éxito de The Mutant Massacre, Claremont continua con sus crossovers ahora con la saga The fall of the mutants (ver imagen 2.165), en donde "el sacrificio es el gran tema de la saga ya que los X-Men supuestamente mueren salvando el universo convirtiéndose en leyenda para el mundo que los odia y les teme. Claremont ha definido el heroísmo de sus personajes en función de la capacidad de éstos para superar sus conflictos internos y afrontar su destino" (pp. 180, 181).

Es 1988[38] cuando Claremont planea el crossover que terminaría por aclarar la relación entre Jean Grey y Madelyne Pryior. En Inferno, como se llamó a la nueva saga, se revela que Madelyne es un clon de Jean creado por el villano Mr. Sinister, colocado en el lugar exacto para que se enamore de Cyclops y tengan un hijo, cuyos genes conserven lo mejor de cada uno y para él cual Mr. Sinister tendría planes a futuro. Como se indicó anteriormente Madelyne es corrompida por fuerzas demoniacas pretendiendo

[38] En este año también se publica un nuevo título de mutantes: Excalibur, la versión británica de los X-men.
En 1989, Wolverine, el miembro más popular obtiene su propia título, que hasta la fecha se ha mantenido como uno de los favoritos de los lectores.

2.168

2.169

2.170

Imagen 2.168
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #247;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Marc Silvestri;
Marvel, (1989).

Imagen 2.169
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #244;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Marc Silvestri;
Marvel, (1989).

Imagen 2.170
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #239;
Portada: Marc Silvestri;
Marvel, (1988).

sacrificar a su hijo a las fuerzas infernales para abrir un portal entre la Tierra y el infierno (ver imágen 2.170). Con respecto a esto Durán (2004 B) comenta que

> la política de Marvel ha sido siempre mantener un nivel de neutralidad en temas religiosos, el concepto del infierno ha sido una constante recurrente en muchas mitologías clásicas, los héroes más grandes son los que han ido y regresado con vida del inframundo. Fue hasta esta saga donde todas las versiones del infierno se conjuntaron, vinculadas no necesariamente por dogmas de fe religiosa, sino como el más elemental concepto de maldad y corrupción de las almas humanas (ver imagen 2.171).

2.171

Imagen 2.171
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #242;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Marc Silvestri;
Marvel, (1989).

La historia concluye con la batalla final entre Jean Grey y Madelyn Pryor, en la cual, la última se suicida tratando de destruir a su oponente. Con su muerte la parte de alma que le faltaba a Jean, regresó a formar parte de ella, haciendo suyos los recuerdos de Phoenix y los de Madelyne, volviendo a su puesto original de superheroína y pareja de Cyclops.

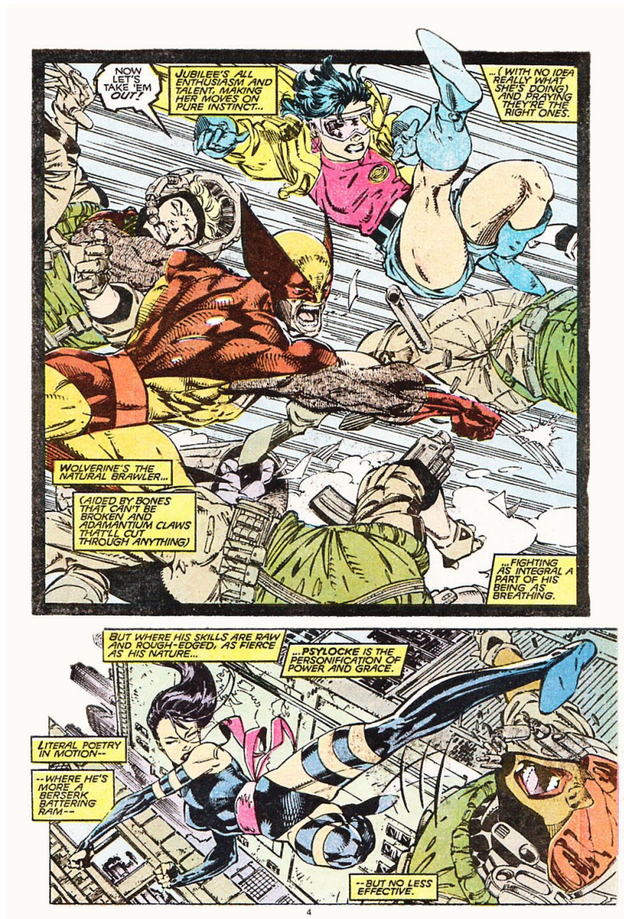
Al poco tiempo Magneto regresa al lado de los malos y se presenta a Jubilee, mutante asiática capaz de generar explosiones de luz, como fuegos artificiales (ver imagen 2.169). "Es en este momento que la intrincada línea de cada cómic se torna difícil de seguir; ya que varias historietas se publican en paralelo, y en ocasiones se entrecruzan, elevando la serie a nivel de mitología, para lograr el mayor éxito de la casa Marvel" (Castilla, 2006, p. 32).

2.172

Imagen 2.172
Jim Lee.

Imagen 2.173
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #271;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1990).

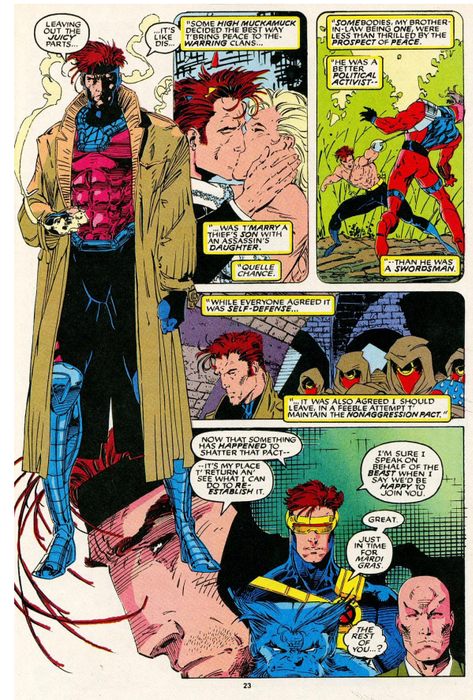
2.173



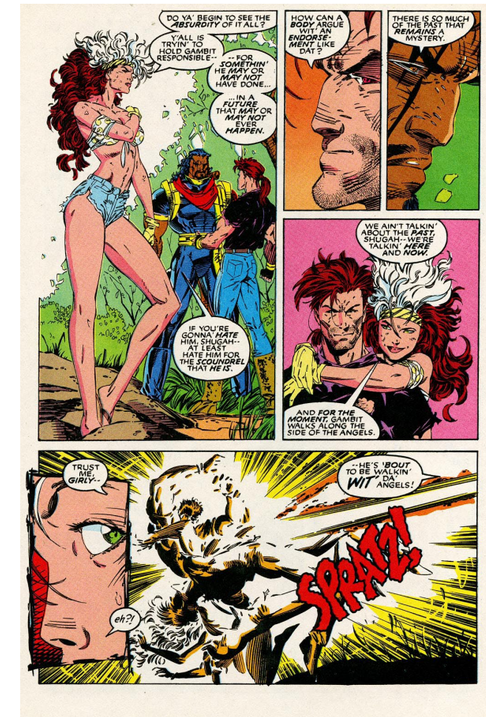
Con tantas series dedicadas a los mutantes, Claremont, quien escribía los guiones para todas, comienza a agotarse. Silvestri se toma unas vacaciones. Jim Lee (1964 -), quien se convertiría en uno de los dibujantes con mayor influencia gráfica en el mundo del cómic, lo sustituye (ver imagen 2.172).

Acción y drama, composiciones de página arriesgadas, detallismo extremo, mujeres hermosas, cuerpos retorcidos de dolor, expresiones altivas y chulescas, son algunas de las características en el estilo de Lee... Con su llegada, Lee trabaja junto a Claremont el diseño de un nuevo Hombre-X: Gambit, quien repite el esquema del tipo duro de oscuro pasado en la línea de Wolverine (ver imagen 2.174). Es un renegado, con acento francés que va por la vida rompiendo corazones y muy carismático. Lee lo viste con una gabardina,

2.174



2.175



le coloca un cigarro en los labios y una baraja de cartas en la mano. Su poder es cargar las cartas o cualquier otro objeto con energía. Gambit aparece en The Uncanny X-Men #266 (1990), en el que Jim Lee se incorpora como dibujante regular de la serie... Lee mes a mes ensaya innovadoras fórmulas narrativas, que van desde la superposición de viñetas, a la abundancia de dibujos a sangre; de los flash backs rodeados con orlas negras, a los encuadres arriesgados. El detallismo de su trazo alcanza niveles hiperrealistas. Es el sueño dorado de todo lector de cómics hecho realidad. Jim Lee te sujeta en la portada y no te suelta hasta la última página. Es un dibujante en la plenitud de sus dotes artísticas que, sin embargo, crece página a página, número a número (ver imágenes 2.173 - 2.177). Rogue aparece ante los fans como una modelo de lencería (ver imagen 2.175). La colección cobra vida. Las ventas suben como la espuma. Jim Lee es el Chico Midas. Todo lo que dibuja se convierte en oro. Claremont sin embargo comienza a sentirse desplazado (Clemente, 2000, pp. 199, 202, 203).

Imagen 2.174
X-Men, Vol. 2, #8;
Guión: Scott Lobdell & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

Imagen 2.175
X-Men, Vol. 2, #8;
Guión: Scott Lobdell & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

2.176

2.177

Imagen 2.176
X-Men, Vol. 2, #11;
Portada: Jim Lee;
Marvel, (1992).

Imagen 2.177
X-Men, Vol. 2, #4;
Guión: John Byrne & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

Jim Lee llegó a revolucionar el aspecto gráfico de los X-Men, pero lo inesperado se hace presente. Claremont decide abandonar la serie, sin embargo su legado sigue presente entre los fans del cómic ya que "los años ochenta[39] vieron a la franquicia crecer y preparar una explosión pop descomunal" (Martínez, 2006, p. 34).

2.3.1.4 Los noventa, la expansión comercial

Los crossovers, que como se citó anteriormente eran las historias que relacionaban todos los cómics de Marvel se habían convertido en el éxito de las series mutantes, ya que "los que mandaban en Marvel vieron, no tan solo el potencial de ventas que suponía reunir a la multitud de personajes de los X-Men,

[39] A finales de los años ochenta mejoran las técnicas de producción del cómic, ya que se utilizan técnicas digitales en computadora para colorearlos.

2.178

Imagen 2.178
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #270;
Portada: Jim Lee;
Marvel, (1990).

sino también el poder de unir a muchos de sus creadores más populares en una narración" (Marvel Comics, 2009 A, p. 251). Claremont se estaba agotando por el exceso de trabajo y Jim Lee había llegado a popularizar de una manera nunca vista la serie. La nueva saga que creó este nuevo equipo creativo formado por Claremont y Lee fue The X-Tinction Agenda (ver imagen 2.178), que incluía además a The New X-men, dibujados en ese momento por Rob Liefeld (1967 -) "a quien le gustaba dibujar cosas grandes, tipos grandes, dientes grandes, mujeres voluptuosas y cabezas diminutas, ocultando hábilmente su falta de dominio de la

2.179

Imagen 2.179
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #275; Portada: Jim Lee; Marvel, (1991).

figura humana con líneas cinéticas y viñetas desordenadas o inexistentes" (Clemente, 2000, p. 201).

X-Tinction Agenda narraba la captura de varios mutantes prisioneros en Genosha, una pequeña isla-nación ficticia frente a las costas de África, cuya economía se basa en la esclavitud de mutantes. Al final, los mutantes son rescatados con ayuda de los X-Men y de X-Factor. Es en esta saga cuando Claremont y Lee comienzan a tener diferencias artísticas.

> Lee tiene su propia visión de los X-Men, una visión clara y definida que choca con la de Claremont. Donde éste le pide escenas de hombres-X hablando, sufriendo, llorando, él dibuja acción, acción y mas acción. Patadas, rayos, truenos... y chicas. Muchas chicas con proporciones imposibles (ver imagen 2.179).
>
> Las ventas se disparan increíblemente y en Marvel se dan cuenta que la causa es Jim Lee. Si los X-Men viven una nueva edad de oro es gracias al Chico Midas. Claremont es ahora, en el mejor de los casos, una parte más del engranaje y, en el peor, el obstáculo que le impide a ese engranaje funcionar como debiera (Clemente, 2000, pp. 208, 209).

A pesar de esto, Claremont prepara una nueva historia: la boda de Jean y Scott. Pero la ceremonia no se lleva a cabo, ya que el villano Apocalypse la interrumpe, secuestrando a Nathan Summers, el hijo de Scott y Madelyn, infectándolo con un virus

2.180

tecnológico que lo va matando poco a poco. La solución es mandarlo al futuro, en donde podría existir una posible cura. Cyclops sabe que nunca volverá a ver a su hijo, pero acepta el sacrificio. Pero no todo esta dicho ya que en 1991, la serie The New Mutants cambia de nombre por el de X-Force, empezando su numeración desde el número uno. El líder del equipo es Nathan Summers, quien regresó del futuro ahora como adulto y haciéndose llamar Cable.

X-Force #1, dibujado por Liefeld fue una exhibición ultraviolenta de guerra futurista y llamativas splash pages. Su primer número se vendió en bolsa de plástico e incluía una de cinco cartas coleccionables, lo que supuso unas cifras de ventas asombrosas, consecuencia de estos extras nunca vistos en los cómics (ver imagen 2.180). Varela (2006, p. 39) añade que Liefeld también proporcionó a varios mutantes grandes armas de fuego, junto con sus respectivas municiones, lo cual creó todo un nuevo estilo en la industria.

Imagen 2.180
X-Force, Vol. 1, #1; Portada: Rob Liefeld; Marvel, (1991).

2.181

2.182

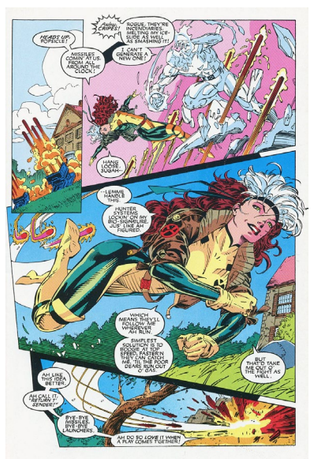


Imagen 2.181
X-Men, Vol. 2, #1;
Portada: Jim Lee;
Marvel, (1991).

Imagen 2.182
X-Men, Vol. 2, #1;
Guión: Chris Claremont & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1991).

Todo este éxito ocasionó la aparición de un nuevo título mutante, que pretendía regresar a los orígenes de la serie. Los X-men ya no son un cómic sino una franquicia.
En octubre de 1991 aparece X-Men #1, sin adjetivos, simplemente X-Men, serie "que se convertiría en el segundo título más significativo de la saga de los Hombres-X, y la explosión creativa, para que vean la importancia del título, corrió a cargo de Chris Claremont, en el guión, y el inconmensurable Jim Lee en los dibujos" (Ferrer, 2000, p. 9).

El cómic salió a la venta con cinco portadas diferentes. La combinación de cuatro de ellas formaba una sola. Este número consigue el record del cómic de superhéroes más vendido de la historia, con 8 millones de ejemplares (ver imagen 2.181).

Como niño con zapatos nuevos, Jim Lee disfruta diseñando personajes y uniformes nuevos para Cyclops, Jean Grey y Rogue, que siguen el modelo iniciado con la gabardina de Gambit. Sobre las típicas telas de colores chillantes, aparecen cazadoras, bolsillos y banderolas (Clemente, 2000, pp. 211, 212).

Con la nueva serie, los X-men se dividen en dos grupos: el equipo dorado (Uncanny X-Men), integrado por Storm, Jean Grey, Colossus, Iceman y Archangel (Angel); y el equipo azul (X-Men), formado por Cyclops, Wolverine, Gambit, Beast, Psylocke y Rogue.[40]

[40] Para no terminar con la serie X-Factor, se decide integrarla con mutantes olvidados como Havok y Polaris.

2.183

2.184

Imagen 2.183
X-Men, Vol. 2, #1;
Guión: Chris Claremont & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1991).

Imagen 2.184
X-Men, Vol. 2, #3;
Portada: Jim Lee;
Marvel, (1991).

La historia de este número, que sería el último escrito por Claremont, y que se extendería hasta X-Men #3, narra el último enfrentamiento entre Charles Xavier y Magneto, quien supuestamente muere tratando de salvar a los X-Men (ver imágenes 2.182 - 2.185).

Al ser guionista de tantas series de mutantes, Claremont fue cediendo sus títulos a otros guionistas, esto combinado con las diferencias creativas con los editores de Marvel, quienes ya no lo consideran la pieza clave de la serie, finalmente decide abandonarla en The Uncanny X-Men #279 (1991).

2.185

Imagen 2.185
X-Men, Vol. 2, #2;
Guión: Chris Claremont & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1991).

Claremont fue una pieza fundamental para lograr el éxito de los Hombres-X. Durán (2003 A) comenta que "su intención con los X-Men era convertirlos en una "gran novela americana", esto es, en términos de literatura inglesa, una gran saga que se cataloga como una dinastía que puede extenderse por generaciones".

A partir de aquí The Uncanny X-Men y X-men serían los dos títulos que narrarían las historias de los Hombres-X, quedando las dos series al mando de Jim Lee que "sabe que lo suyo no son los argumentos complicados o los personajes dolientes. En su lugar habrá más acción, más viñetas grandes y menos dialogo que tape sus dibujos" (Clemente, 2000, p. 215) (ver imágenes 2.186 y 2.187).

Sin embargo en 1992, en una conferencia de prensa, Jim Lee, Rob Liefeld, Marc Silvestri y otros talentos de Marvel anuncian que dejan La casa de las ideas para fundar su propia editorial a la que llamaron Image.

La principal causa fue que, aunque Marvel los había hecho

2.186

2.187

Imagen 2.186
X-Men, Vol. 2, #4;
Portada: Jim Lee;
Marvel, (1992).

Imagen 2.187
X-Men, Vol. 2, #9;
Guión: Jim Lee & Scott Lobdell;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

millonarios, no les daban las regalías e importancia que merecían, ya que ellos eran personajes famosos que merecían lo mejor. Los fans enloquecían por conseguir su firma. Los niños trataban de imitar su estilo y dibujos. Ellos ya eran más importantes que Marvel y no los podían tratar como cualquier dibujante más. Debido a esto los ejecutivos de Marvel deciden que las nuevas consignas serían las de mantener las altas ventas y no promocionar en exceso a sus asalariados. Ni un dibujante con ínfulas de estrella en la casa (Clemente, 2000, pp. 217, 218).

2.188

2.189

Imagen 2.188
Scott Lobdell.

Imagen 2.189
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #288;
Portada: Andy Kubert;
Marvel, (1992).

Imagen 2.190
X-Men, Vol. 2, #14;
Portada: Andy Kubert;
Marvel, (1992).

2.190

Tras la partida de los grandes artistas, Marvel comienza a planear la serie animada de los X-Men. Los diseños de personajes y argumentos están basados en los X-Men de Jim Lee. Para el cómic, Scott Lobdell (ver imagen 2.188) y Fabian Nicieza son elegidos como guionistas cuyas funciones son añadir más tragedia a la vida de los mutantes. The X-cutioner´s song, el nuevo crossover da inicio (ver imágenes 2.190 y 2.191) . En él, Stryfe, que es un clon de Cable, el hijo de Scott que proviene de un

2.191

futuro aterrador, logra liberar el virus Legacy, que ataca y mata a mutantes. Se presenta a Bishop, mutante proveniente de otro futuro alternativo en el que los X-Men son asesinados por uno de sus miembros, un traidor misterioso (ver imagen 2.189). Los líos amorosos también son parte de la trama. Clemente (2000, p. 225) indica que "la causa puede residir en que todos los artistas sin excepción dibujan a las chicas como modelos de Playboy y a los chicos como dioses griegos". Cyclops enamorado eternamente de Jean Grey, Rogue y Gambit que no pueden estar juntos debido a los poderes de ella (ver imagen 2.192).

2.192

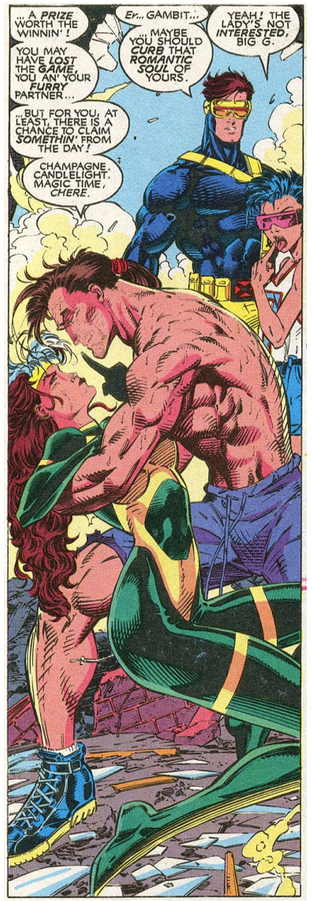


Imagen 2.191
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #296;
Guión: Scott Lobdell;
Trazos: Brandon Peterson;
Marvel, (1993).

Imagen 2.192
X-Men, Vol. 2, #4;
Guión: John Byrne & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

2.193

Imagen 2.193
Andy Kubert.

2.194

Con respecto a los dibujantes, llegan varios nuevos talentos, pero Jim Lee rápidamente se los lleva a Image.

Marvel busca dibujantes, los educa, los cuida, los lanza a la fama. Image los contrata y los convierte en estrellas, decían. Cada uno de los dibujantes aprovechables que consigue la franquicia mutante le son arrebatados poco después. No pueden promocionar jóvenes promesas porque acaban fichadas por Image, pero tampoco pueden utilizar artistas mediocres porque las ventas bajan. Su estrategia fue emplear autores de perfil corporativo cuya fidelidad a la empresa esta por encima de cualquier oferta tentadora. Andy Kubert

2.195

comienza a dibujar X-Men (ver imagen 2.193) y John Romita Jr. regresa a The Uncanny X-Men a partir del número #300 (1993). La competencia entre editoriales crece. Marvel saca mas cómics cada mes para ahogar a la competencia. Se sirve de portadas dobles, de portadas con hologramas, de portadas troqueladas, de portadas en relieve, de portadas con tintas metálicas, mejora el papel, sube los precios, multiplica los crossovers y dobla las apariciones en otras series de sus personajes más populares como Wolverine que aparece en casi todas (Clemente, 2000, pp. 228, 229).

Andy Kubert tenía un estilo muy similar al de Jim Lee y al de la época: escenas de acción, proporciones humanas exageradas, armas tecnológicas y poca narrativa, sin embargo, su estilo evolucionó muchísimo con el tiempo, convirtiéndose en un artista de renombre (ver imágenes 2.194 y 2.195). Por otro lado Romita Jr. ya era un entrenado dibujante de estilo limpio, impactante y efectivo. Capaz de inspirar gran optimismo o de oscurecer escenas

Imagen 2.195
X-Men, Vol. 2, #16;
Guión: Fabian Nicieza;
Trazos: Andy Kubert;
Marvel, (1993).

2.196

2.197

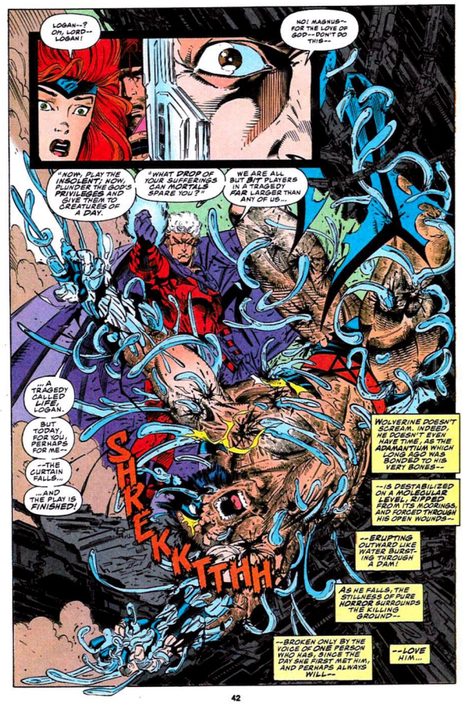


Imagen 2.196
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #300; Portada: John Romita Jr.; Marvel, (1993).

Imagen 2.197
X-Men, Vol. 2, #25; Guión: Fabian Nicieza; Trazos: Andy Kubert; Marvel, (1993).

a placer, es uno de esos dibujantes versátiles que pueden hacer casi cualquier cómic. No está exento de altibajos, pero tiene habilidad de sobra para ganarse al público en cada trabajo. Durante esta etapa también tomó parte del estilo de Jim Lee ya que era lo que la gente pedía (ver imagen 2.196).

Para 1993 el gran crossover será Fatal Attractions, que comienza en The Uncanny X-Men #304 y X-Men #25, celebrando así el treintavo aniversario de la serie (ver imagen 2.198). Fatal Attractions narra el regreso de Magneto. Durante la batalla, Wolverine se lanza sobre él con la intensión de destriparlo, pero Magneto extrae el adamantium de su cuerpo (ver imagen 2.197), ocasionando la furia de Xavier, quien le hace un lavado cerebral, dejándolo en estado de coma. Cabe destacar que los famosos crossovers no agradaban mucho a los guionistas, ya que las series tenían que suspender sus tramas individuales para armar la gran historia que las uniría, pero al final "tenían que comprender que en la

2.198

Oficina-X no te contratan para escribir, sino para juntar piezas de un rompecabezas" (Clemente, 2000, p. 233).[41]

En este periodo las ventas de cómics bajan, no sólo de Marvel, sino de todas las editoriales, pero las series mutantes seguían siendo de las más vendidas. En X-Men #30 (1994),[42] Jean Grey y Scott Summers por fin se casan (ver imagen 2.199). Las oficinas de Marvel reciben una multitud de cartas aplaudiendo la historia.

Imagen 2.198
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #304; Portada: John Romita Jr.; Marvel, (1993).

[41] En los ochenta, Claremont escribía los guiones para todas las series mutantes, ahora cada una tenia su propio guionista, lo que resultaba más difícil al momento de unirlas cronológicamente.

[42] En esté año también aparece una nueva serie mutante: Generation-X, que narraba las aventuras de jóvenes mutantes que comenzaban a descubrir sus poderes. También en 1994 se publico la miniserie Marvels a cargo del dibujante e ilustrador Alex Ross (1970 -), la cual llamó la atención de los fans, por el arte realista, donde los personajes dibujados llegaban a parecer fotografías.

2.199

Imagen 2.199
X-Men, Vol. 2, #30; Portada: Andy Kubert; Marvel, (1994).

También se comienza a preparar una de las historias mas ambiciosas y espectaculares de todos los tiempos: The age of Apocalypse, publicada en 1995.

¿Qué pasaría si Charles Xavier nunca hubiera fundado los X-Men?, era la pregunta que daría pie al nuevo crossover. Durante cuatro meses se pausarían todas las series para hacer sitio a un grupo de miniseries nuevas y presentar este universo alterno en el que Charles Xavier moría antes de fundar su escuela. Cuatro meses en los que guionistas podían hacer lo que quisieran.
La historia comienza cuando Legion, el hijo de Xavier regresa al pasado para matar a Magneto y así terminar con el villano de una vez por todas, pero se equivoca y a quien mata es a su padre. Con Xavier muerto, el presente ya no sería el mismo.
Los X-Men nunca fueron reunidos. Ahora Magneto dirigía a los Hombres-X, que todavía luchaban por el sueño de Xavier de una coexistencia pacífica entre humanos y mutantes. En este nuevo presente apocalíptico, el mundo estaba regido por Apocalypse,

2.200

los humanos eran masacrados y los X-Men eran considerados traidores a su propia especie. Magneto descubre el motivo de la muerte de Xavier, por lo que elabora un plan para salvarlo en el pasado. En la batalla final contra Apocalypse, Bishop viaja al pasado impidiendo que Legion mate a Xavier, regresando todo a la normalidad.

Para este crossover "casi todos los personajes pasan por una reconfiguración gráfica tan contundente como el trasfondo de la aventura (ver imagen 2.200). Destaca el trabajo de Joe Madureira (1974 -) el nuevo dibujante de The Uncanny X-Men (ver imagen 2.201). Su estilo combina cierta influencia manga con una línea clara que enseguida le hace popular entre los chavales y controvertido para los lectores veteranos" (Clemente, 2000, p. 240) (ver imágenes 2.202 - 205).

Madureira comienza formalmente su trabajo a partir de The Uncanny X-Men #325 (1995). Con respecto a su estilo él mismo

Imagen 2.200
X-Men: Alpha, Vol. 1, #1; Portada: Joe Madureira; Marvel, (1995).

2.201

2.202

Imagen 2.201
Joe Madureira.

Imagen 2.202
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #338;
Portada: Joe Madureira;
Marvel, (1996).

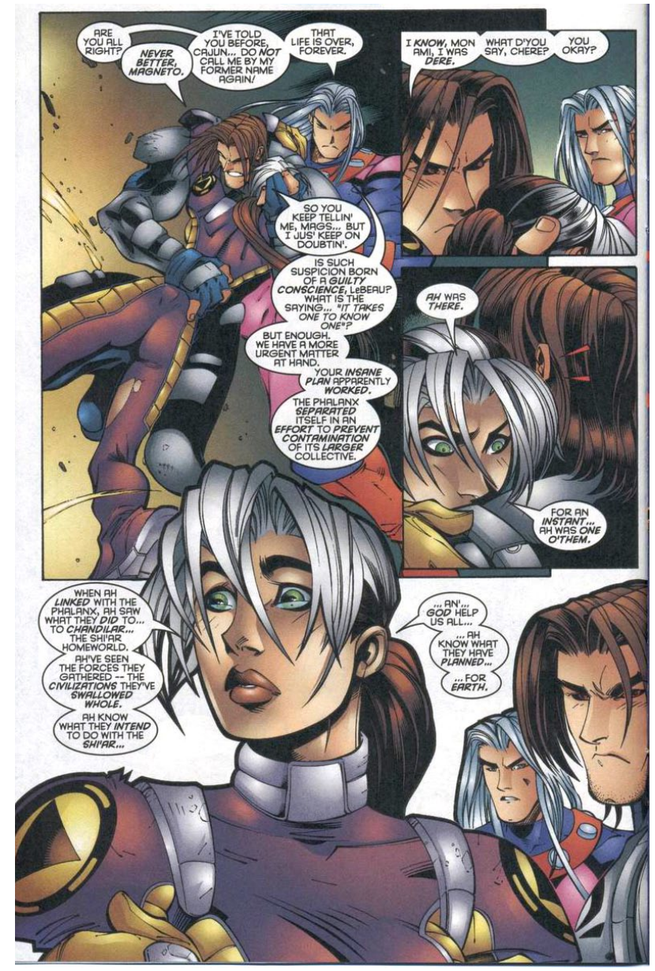
Imagen 2.203
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #335;
Guión: Scott Lobdell;
Trazos: Joe Madureira;
Marvel, (1996).

2.203

comenta (en de Mora, 2009)

La gente iba conociendo el manga más y más. Yo vivía en Nueva York y ahí me llegó mi influencia "nipona". Antes el manga no estaba extendido por todo el país, así que a la gente le pilló muy de nuevas mi estilo. Cuando empecé en X-Men era muy joven y estaba nervioso. Y a mucha gente no le gustó nada mi forma de dibujar. Es curioso cómo ahora los fans vienen y me dicen que les encantó ese estilo, mientras

2.204



2.205

Imagen 2.204
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #343;
Guión: Scott Lobdell;
Trazos: Joe Madureira;
Marvel, (1997).

Imagen 2.205
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #332;
Guión: Scott Lobdell;
Trazos: Joe Madureira;
Marvel, (1996).

que cuando empecé la gente lo odiaba. Los fans decían cosas como: "Este tipo se está cargando mi cómic favorito, es horrible. ¿Dónde está John Romita Jr? ¡Traedlo de vuelta! Este tipo dibuja los ojos muy grandes, ¿¡qué es esto!?". Así era mi forma de dibujar y afortunadamente continué con ello. Los cómics estaban en plena evolución y yo estaba en la colección más importante y con mi nuevo estilo que mezclaba manga. Así que quizá eso, aparte de abrir la puerta del manga a mucha gente, también mostró a los nuevos artistas que se podía trabajar con diferentes estilos.

2.206

2.207

Imagen 2.206
X-Men, Vol. 2, #53;
Portada: Andy Kubert;
Marvel, (1996).

Imagen 2.207
X-Men, Vol. 2, #56;
Guión: Scott Lobdell & Mark Waid;
Trazos: Andy Kubert;
Marvel, (1996).

Concluida The Age of Apocalypse, las series mutantes vuelven a la normalidad.
Nicieza abandona los guiones de X-Men debido a que los editores de Marvel modifican mucho sus diálogos, problema con el cual se han enfrentado muchos guionistas y dibujantes de la serie. El cuerpo editorial de Marvel tiene la última palabra sobre todo, y con estas modificaciones "el autor se encuentra con que el cómic que entrega no es el que se publica. Unos aceptan y aprenden a vivir con este sistema de trabajo y se embolsan el elevado sueldo que conlleva escribir las series mutantes. Otros no" (Clemente, 2000, p. 244). Mark Waid entra en su lugar a partir de X-Men #51 (1996).

El siguiente crossover fue Onslaught, iniciado a partir de The Uncanny X-Men #334 y X-Men #53. La historia develaba por fin quien era el traidor que asesinaba a los X-Men y ocasionaba un futuro aterrador. El traidor resulto ser el mismo Charles

2.208

Xavier que había sucumbido a su lado obscuro (ver imágenes 2.206 y 2.207). Cuando le lavó la mente a Magneto (en Fatal Attractions), recibió parte de su maldad, creándole una segunda personalidad con todos sus deseos reprimidos. Waid (en Clemente, 2000, p. 246) explica:

> Creo que Xavier tiene un lado obscuro, ningún hombre puede ser tan santo. Tal vez él no se de cuenta pero para proyectar esa imagen se ha pasado toda su vida adulta reprimiendo cada rabia, cada pasión, cada prejuicio, cada mal pensamiento que ha experimentado. Onslaught surge de la fusión del lado oscuro de Xavier con el de Magneto.

Las bajas ventas en la industria del cómic continuaban. Los editores de Marvel recuerdan que para principios de la década artistas como Jim Lee eran los causantes de las ventas millonarias, por lo que deciden traerlos de regreso.
Sin embargo no regresarían a los X-Men, sino a The Avengers y

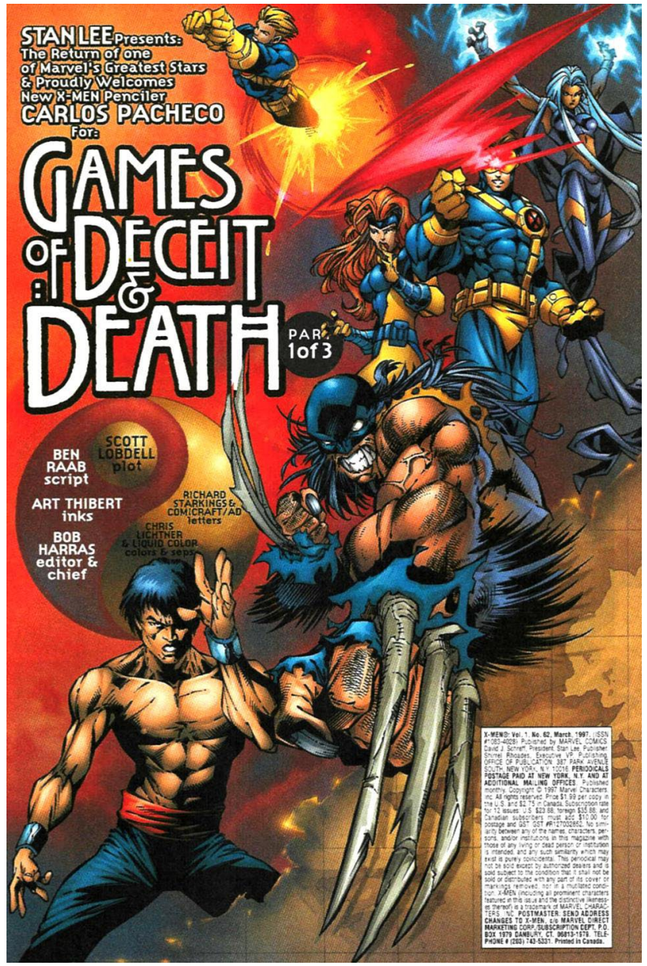
Imagen 2.208
Onslaught Marvel Universe, Vol. 1, #1;
Portada: Andy Kubert;
Marvel, (1996).

2.209

Imagen 2.209
Carlos Pacheco.

Imagen 2.210
X-Men, Vol. 2, #62;
Guión: Scott Lobdell & Ben Raab;
Trazos: Carlos Pacheco;
Marvel, (1997).

2.210



The Fantastic Four, que pasaban por mal momento, reiniciando el origen de sus personajes.[43]

[43] Heroes Reborn, fue el nombre del crossover, en el que se comenzaron las historias de los personajes desde el principio (a excepción de los X-Men), contando con el regreso de los grandes artistas Jim Lee y Rob Liefeld. La serie fue un éxito, sin embargo las ventas no fueron las esperadas y se regresó a los personajes a la continuidad habitual del Universo Marvel.

2.211

2.212

La nueva situación ocasionó un cambio en el final de Onslaught, en el cual los grandes héroes tuvieron la despedida que merecían, ya que se sacrificaron para salvar al mundo y aparentemente morían en la última batalla dejando a los X-Men como asesinos a los ojos del mundo y más odiados y temidos que nunca (ver imagen 2.208).

Tras terminar Onslaught y debido a los mismos problemas editoriales que enfrentan la mayoría de los guionistas que pasan por los X-Men, Waid decide irse, llevándose con él a Andy Kubert.

Una de las peores etapas de los X-men estaba comenzando. Scott Lobdell ahora escribe las dos series "dejando al descubierto las precarias habilidades del guionista para sostener en solitario ambas series" (Clemente, 2000, p. 248).
En X-Men, Carlos Pacheco (1961 -) sustituye a Kubert (ver imagen 2.209). El español realiza un buen trabajo, pero los guiones no lo merecen.

Los críticos especializados en cómics aseguran que el "estilo

Imagen 2.211
X-Men, Vol. 2, #64;
Portada: Carlos Pacheco;
Marvel, (1997).

Imagen 2.212
X-Men, Vol. 2, #69;
Portada: Carlos Pacheco;
Marvel, (1997).

2.213

Imagen 2.213
X-Men, Vol. 2, #66;
Guión: Scott Lobdell;
Trazos: Carlos Pacheco;
Marvel, (1997).

Pacheco" es elegante, dinámico y limpio, y está inspirado por artistas clave dentro del estilo Marvel de los setenta y ochenta como Neal Adams o John Buscema. Pacheco trabaja habitualmente con el mismo entintador, el también español Jesús Merino, por lo que casi cualquier obra suya es fácilmente reconocible. Los trabajos de Pacheco destacan por la naturalidad y el realismo con los que retrata a personajes y situaciones absolutamente increíbles, por la no demasiado disimulada sexualidad de sus héroes (es un consumado maestro del dibujo anatómico), y por su especial gusto por las composiciones barrocas, con muchos actores y múltiples elementos en cada viñeta (Álvarez, 2011) (ver imágenes 2.210 y 2.211).

El crossover mas destacable de esta etapa es el llamado Operation: Zero Tolerance (1997), que presentaba a un nuevo villano llamado Bastion y a unos nuevos centinelas cibernéticos (ver imágenes 2.212 y 2.213). También cabe destacar que a partir de The Uncanny X-Men #346 (1997) y X-Men #66 (1997) los créditos

2.214

2.215

Imagen 2.214
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #356;
Portada: Chris Bachalo;
Marvel, (1998).

Imagen 2.215
Chris Bachalo.

del guionista, dibujante, entintador y colorista aparece en las portadas de los cómics y no sólo en los interiores.

Lobdell no había dado el ancho que se requería, por lo que Marvel prepara una remodelación de arriba abajo para ambas series. Se vuelven a dar cuenta de que el promocionar buenos artistas y guionistas les había dado millonarios resultados. Clemente (2000, pp. 250, 251) menciona que

2.216

2.217

Imagen 2.216
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #358;
Guión: Steve Seagle;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (1998).

Imagen 2.217
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #353;
Guión: Steve Seagle;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (1998).

> desde 1992 no ha importado quien escribiera X-Men. Ahora el énfasis vuelve a estar puesto sobre la parte creativa. Por primera vez en muchos años, los responsables de las colecciones-X salen a pescar autores prestigiados que han triunfado en anteriores trabajos. Vuelven las buenas historias bien dibujadas.

Joe Kelly es elegido para escribir X-Men y Steven T. Seagle para The Uncanny X-Men, en el que también llega Chris Bachalo (1965 -) a sustituir a Madurerira en los dibujos (ver imagen 2.215). Bachalo fue conocido por su peculiar estilo caricaturesco, cercano al manga, dibujando grandes ojos, cabezas y manos. El estilo

2.218

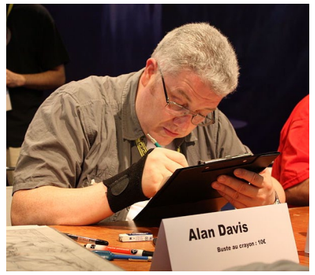
Imagen 2.218
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #360;
Guión: Steve Seagle;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (1998).

denominado amerimanga[44] se comenzó a ver en los X-Men desde Madureira, retomado ahora por Bachalo (ver imágenes 2.214, 2.216 - 2.218).

Todo iba bien para los Hombres-X, sin embargo Pacheco deja la serie en X-Men #74 (1998) y Bachalo en The Uncanny X-Men #365 (1999). Este problema se hizo aún más grande, ya que debido a las mismas causas de siempre, Seagle y Kelly abandonan la serie, al no aguantar las modificaciones que los editores de Marvel le hacían a sus guiones. En Marvel se preguntaban el por qué los guionistas no lograban adaptarse a su modo de trabajo.

[44] Al estilo que combina el manga con el cómic americano se le denomina amerimanga.

2.219



2.220

2.221

Imagen 2.219
Alan Davis.

Imagen 2.220
X-Men: The Hidden Years, Vol. 1, #1;
Portada: John Byrne;
Marvel, (1999).

Imagen 2.221
X-Men, Vol. 2, #97;
Guión: Alan Davis & Terry Kavanagh;
Trazos: Alan Davis;
Marvel, (2000).

Alan Davis (1965 -), guionista y dibujante que ya había trabajado en algunos números fue una solución temporal mientras encontraban al indicado que tuviera el suficiente prestigio para trabajar en X-Men (ver imagen 2.219). Davis destaca por su calidad como narrador y por su estilo elegante. "El simple hecho de que su nombre aparezca en la portada de un cómic ya es motivo suficiente para muchos de compra obligada, sea quien sea el guionista" (Martín, 2011) (ver imagen 2.221).

2.222

Davis, además de escribir, dibujaba algunos números acompañado por Adam Kubert (hermano mayor de Andy Kubert) quien es conocido por su estilo crudo, su arte dinámico, combinado con una narración fluida y un ritmo notable (ver imagen 2.222). Mientras tanto, John Byrne regresa a casa con la serie X-Men The Hidden Years (1999 – 2001), un título que narraba las aventuras perdidas de los X-Men durante las reediciones de los años setenta (ver imagen 2.220).

Alan Davis sólo duró un año en las series mutantes, sin embargo, fueron suficientes para renovar la franquicia. Durante su periodo, la saga mas importante fue Apocalypse: The twelve (2000) con la que

> se despide a lo grande, con una muerte que hace temblar las estructuras de las series mutantes. Cyclops, el primer y durante muchos años más importante hombre-X se sacrifica y muere al fusionarse con Apocalypse. El suceso, por supuesto, carece de cualquier posibilidad de permanencia, a la vista

Imagen 2.222
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #375;
Guión: Alan Davis & Terry Kavanagh;
Trazos: Adam Kubert;
Marvel, (1999).

2.223

Imagen 2.223
X-Men, Vol. 2, #97;
Guión: Alan Davis & Terry Kavanagh;
Trazos: Alan Davis;
Marvel, (2000).

de la falta absoluta de credibilidad que la muerte tiene en Marvel desde la resurrección de Jean Grey (Clemente, 2000, p. 256) (ver imágenes 2.221, 2.223 - 2.225).

También en está historia Wolverine recupera su adamantium. La historia es de gran importancia, ya que es la base para la siguiente renovación que vendría y para el estreno de la tan esperada adaptación cinematográfica de los X-Men, que se estrenaría el verano del 2000.

Anticipando la salida de Davis, Marvel ya tenía al nuevo guionista que se encargaría de dirigir las series mutantes. Un guionista al que le darían la libertad para hacer y deshacer, privilegio que a ningún otro le habían otorgado.
En septiembre de 1999 Marvel anuncia que el nuevo guionista para The Uncanny X-Men y X-Men se llama Chris Claremont, el personaje que los había llevado a la fama en los ochenta.

2.224

Los noventa fueron clave para los Hombres-X. Los cómics se vendían por millones, ya que los fans compraban docenas de títulos esperando obtener beneficios de su inversión años después. Fue la época de las deslumbrantes viñetas frontales, los artistas estrella y las epopeyas de varios números donde el desarrollo del personaje a menudo era arrinconado a favor de la violencia y la acción. Fue una década que dio lugar a leyendas, récords y críticas (Marvel Comics, 2009 A, p. 247).

2.225

Imagen 2.224
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #376;
Portada: Adam Kubert;
Marvel, (2000).

Imagen 2.225
X-Men, Vol. 2, #97;
Portada: Alan Davis;
Marvel, (2000).

2.226

2.227

Imagen 2.226
Poster de cine, X-Men;
Marvel, (2000).

Imagen 2.227
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #381;
Portada: Adam Kubert;
Marvel, (2000).

2.3.1.5, Los dos mil, evolución

Era verano del 2000, los X-Men cobraban vida en su primera película (ver imagen 2.226).[45] Chris Claremont regresaba como guionista en The Uncanny X-Men #381 y en X-Men #100 en lo que llamó X-Men Revolutions (ver imágenes 2.227 y 2.228). Adam Kubert siguió dibujando The Uncanny X-Men y Leinil Francis Yu, un artista con un estilo propio muy marcado, diferente a los demás, pero espectacular y atractivo se integró a X-Men (ver imagen 2.229).

[45] X-Men, la película, fue estrenada el 14 de julio del 2000 recaudando $296,339,527 dólares a lo largo del mundo y obteniendo una respuesta positiva por parte de los críticos y los fans. La trama se centraba en la llegada de Wolverine y Rogue a la escuela de Charles Xavier, en la que sus Hombres-X, conformados por Cyclops, Jean Grey y Storm, luchaban contra Magneto y su Brotherhood of evil mutants formada por Mystique, Sabretooth y Toad. Tratando además el tema de la evolución y el rechazo de los humanos hacia los mutantes.

2.228

2.229

Imagen 2.228
X-Men, Vol. 2, #100;
Portada: Arthur Adams;
Marvel, (2000).

Imagen 2.229
X-Men, Vol. 2, #100;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Leinil Francis Yu;
Marvel, (2000).

> Sin embargo, el proyecto no cosechó el resultado que se esperaba pese a sagas tan loables como Dreams End y tras la llegada de un nuevo equipo editorial, se ponía fin a muchos de los argumentos que había arrastrado la franquicia durante aquella década preparando un relanzamiento masivo que daría inicio al panorama mutante de la última década (Gavillán, 2011).

Debido al poco éxito, Claremont abandonó nuevamente las series en el 2001. Scott Lobdell regresó como guionista provisional mientras se encontraban nuevos autores para ambas series, tarea que no tardo demasiado, ya que los editores

2.230

2.231

2.232

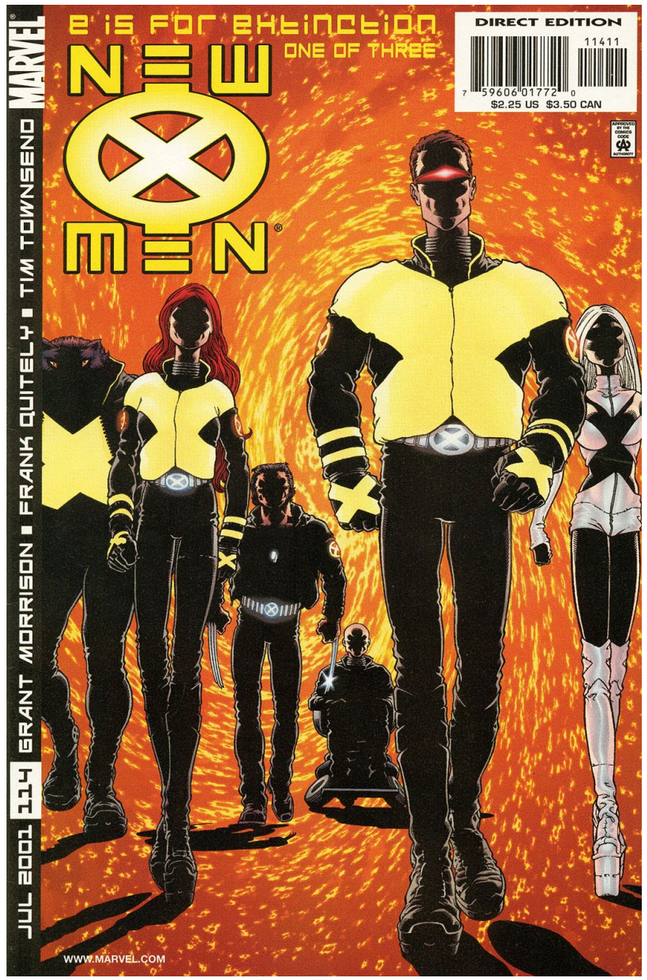


Imagen 2.230
Grant Morrison.

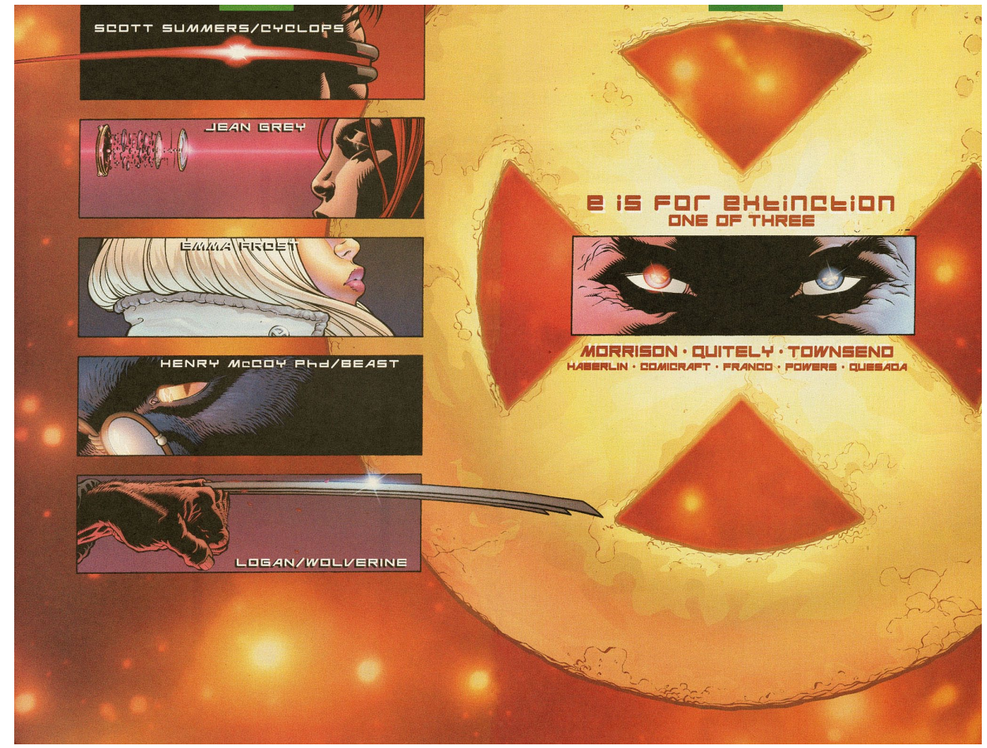
Imagen 2.231
Frank Quitely.

Imagen 2.232
New X-Men, Vol. 1, #114; Portada: Frank Quitely; Marvel, (2001).

de Marvel contactaron a Grant Morrison (1960 -), guionista escocés (ver imagen 2.230)

> quien les entregaría un manifiesto exponiendo unos planes para recuperar ese tono de ciencia ficción extrema y reivindicación social de sus mejores años, desde una perspectiva sofisticada que aprovechara el éxito de la película. Viendo potencial en aquellas ideas los editores le entregaron la segunda cabecera de los X-Men relanzándola bajo el título New X-Men (Gavillán, 2011).

2.233



Un nuevo nombre necesitaba un nuevo logotipo, por lo que la tarea para el diseño se le asignó a Richard Starkings de Comicraft.[46] "El logo nuevo era muy inteligente, ya que se leía igual hacia arriba y hacia abajo" (Klein, 2007), (ver imagen 2.232).

Acompañado del dibujante Frank Quitely (1968 -) (ver imagen 2.231), GrantMorrison

> ignoró los complejos hilos argumentales que parecían plagar los títulos de la familia-X durante años y se concentró en la idea original de una escuela de mutantes salida de la mansión de Charles Xavier. El reparto fue simplificado para concentrarse en las estrellas principales del cómic: Cyclops, Beast, Jean Grey, Wolverine y la ex villana Emma Frost, que

Imagen 2.233
New X-Men, Vol. 1, #114; Guión: Grant Morrison; Trazos: Frank Quitely; Marvel, (2001).

[46] Comicraft es un estudio de diseño, especializado en el lettering digital de los cómics.

2.234

Imagen 2.234
New X-Men, Vol. 1, #114; Guión: Grant Morrison; Trazos: Frank Quitely; Marvel, (2001).

2.235

Imagen 2.235
New X-Men, Vol. 1, #137; Guión: Grant Morrison; Trazos: Frank Quitely; Marvel, (2003).

fue añadida para aportar sangre nueva y un toque de diversidad. Todos los personajes sufrieron un cambio de imagen, vistiendo ahora uniformes de cuero negro, similares a los vistos en la versión cinematográfica. Esta tendencia seria trasladada a los demás títulos-X del momento (Marvel Cómics, 2009, A, p. 306).

Castilla (2006, p. 32) señala que muchos de estos cambios y reinvenciones se dieron a partir del gran éxito de la primer película de los X-Men, haciendo que incluso los cómics imitaran la estética de la versión fílmica, para dejarnos con una visión más terrena y real de este grupo de superhéroes.

2.236

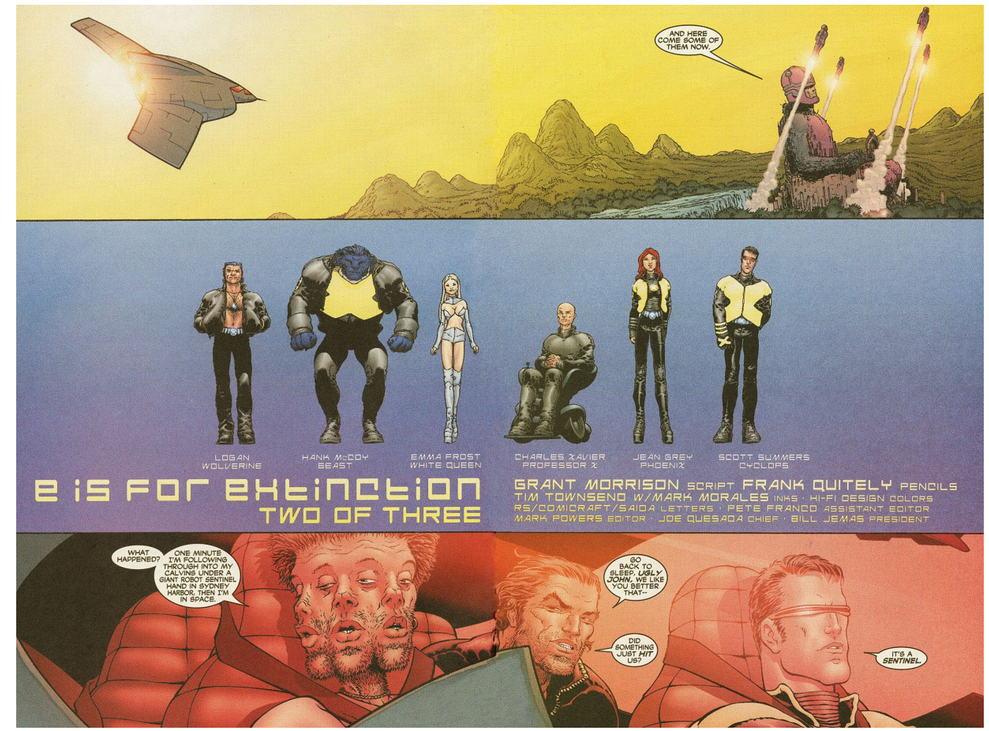


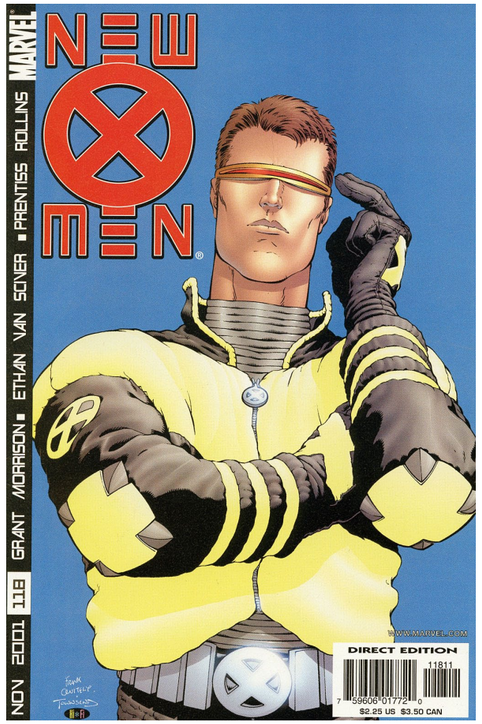
Imagen 2.236
New X-Men, Vol. 1, #115; Guión: Grant Morrison; Trazos: Frank Quitely; Marvel, (2001).

New X-men #114 (la serie continuó con la numeración regular de X-Men) apareció en julio del 2001 (ver imágenes 2.232 y 2.233).[47] López (2010 A) comenta que

en tan sólo unas cuantas páginas, Morrison le da la vuelta a la tortilla mutante y crea un nuevo status de la nada. La Escuela de Xavier es ahora un colegio de verdad donde los protagonistas se han convertido en profesores y se ven obligados a enseñar a una infinidad de alumnos con los más estrafalarios superpoderes. El principal desencadenante de esta saga comienza con la certeza de que los mutantes son la nueva especie destinada a dominar la tierra. El ser humano

[47] En este año, también aparece Ultimate X-Men, una serie perteneciente a Ultimate Marvel, sello editorial perteneciente a Marvel Comics, que muestra un "universo alterno" en el que se reedita y actualiza a los superhéroes de la compañía, dándoles nuevos orígenes y liberándolos de los múltiples años de enrevesada continuidad, facilitando así la familiarización a los nuevos lectores.

2.237



2.238

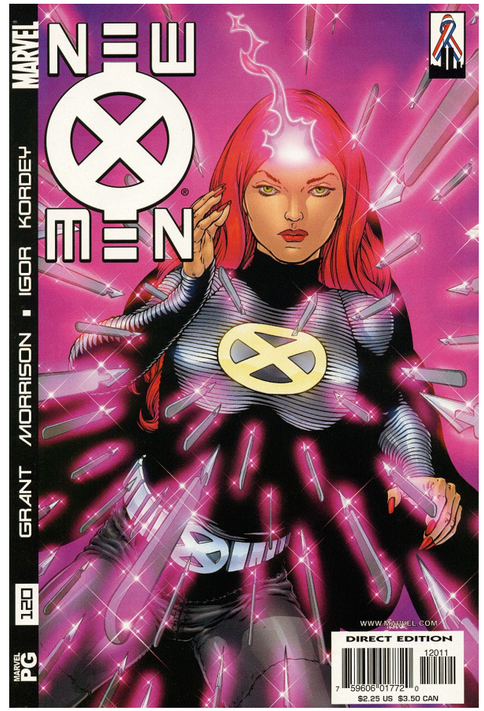


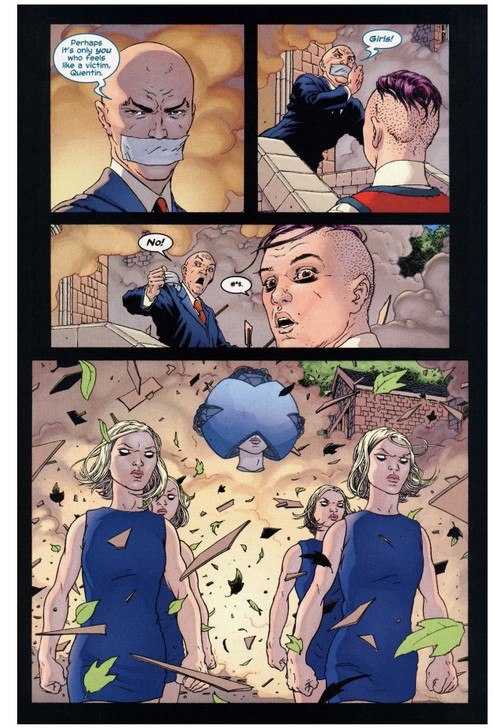
Imagen 2.237
New X-Men, Vol. 1, #118; Portada: Frank Quitely; Marvel, (2001).

Imagen 2.238
New X-Men, Vol. 1, #120; Portada: Frank Quitely; Marvel, (2002).

como tal está condenado a desaparecer a favor de las mutaciones, que ya han pasado de manifestarse sólo como determinados poderes y habilidades y se han convertido en grotescos cambios físicos y psíquicos. Presenta a la villana Cassandra Nova, parásito incorpóreo y gemela maligna de Xavier y conceptos nuevos y radicales como las mutaciones secundarias. Morrison además demuestra una profesionalidad envidiable en estos primeros números. Aunque tiene carta blanca para hacer y deshacer a su antojo, no renuncia al pasado de sus personajes y hace uso del mismo. El matrimonio entre Jean y Scott se tambalea debido a que Cyclops no ha sido capaz de superar su fusión con Apocalypse. Esto le sirve al guionista para realizar una apuesta clara por el melodrama con multitud de referencias sexuales entre los protagonistas, bromas de mal gusto y situaciones nuevas. Se crea un interesante triángulo amoroso entre Jean, Scott y Emma Frost. Pequeñas ideas sueltas que dan una gran consistencia al conjunto total de la serie. Podríamos estar

2.239

2.240



hablando sin dudarlo de una de las mejores etapas de los mutantes en toda su historia.

Mención especial merece su dibujante: Frank Quitely, que es considerado uno de los mejores dibujantes del mercado. Él fue el encargado de diseñar los nuevos uniformes de los personajes en negro y amarillo que durante un tiempo fueron el canon a seguir por el resto de autores. "Su estilo se distingue por el aire majestuoso que le imprime a las figuras, los encuadres desde ángulos muy poco habituales, la profundidad de campo, la relación de los personajes con su entorno y el tamaño relativo de los elementos en la viñeta" (Fernández, 2011). Quitely es de los pocos artistas en el panorama americano que son capaces de narrar con la claridad y con la variedad de recursos, enfoques, perspectivas y diversos planos de los que hace gala el escocés, aunque se puede decir que una de sus carencias es su incapacidad para dibujar mujeres guapas (ver imágenes 2.232 - 2.241). Con respecto a su estilo, el mismo Quitely (en Fernández, 2011) expone:

Imagen 2.239
New X-Men, Vol. 1, #138; Guión: Grant Morrison; Trazos: Frank Quitely; Marvel, (2003).

Imagen 2.240
New X-Men, Vol. 1, #137; Guión: Grant Morrison; Trazos: Frank Quitely; Marvel, (2003).

2.241

Imagen 2.241
New X-Men, Vol. 1, #122;
Guión: Grant Morrison;
Trazos: Frank Quitely;
Marvel, (2002).

Mi estilo de dibujo es lento y en ocasiones es mi peor enemigo. Leo y releo cada guión que recibo hasta que lo puedo visualizar en mi cabeza, después dibujo pequeños bocetos en los márgenes del guión; después hago encajar los bocetos en pequeños diseños de página, y una vez que estoy satisfecho con la narración, comienzo a dibujar las páginas, primero en azul y después en grafito. Miro cómo ha sido dibujado el personaje previamente por otros artistas, y uso mis propios instintos y estilo. A lo largo de los años, el modo en que dibujo es en parte como el modo en que pienso y el modo en que hablo, tiene que ver con un montón de influencias distintas que confluyen. Estoy tan influenciado por la vida real, los trabajos de ficción y el resto de las artes, como lo estoy por los cómics.

Para dibujar utilizo lápices azules no reproducibles, portaminas de grafito —normalmente de 0.5 o 0.7 mm— y goma de borrar de plástico; para entintar: rotuladores de punta de fibra, plumilla, pinceles —del tamaño que venga bien—,

2.242

2.243

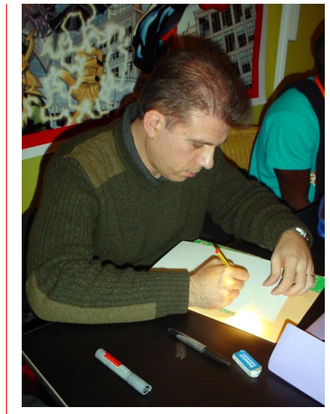


Imagen 2.242
X-Treme X-Men, Vol. 1, #1;
Portada: Salvador Larroca;
Marvel, (2001).

Imagen 2.243
Salvador Larroca.

tinta indeleble, corrector blanco a prueba de agua y gouache blanco; con respecto al color utilizo acrílico líquido, gouache, máscara líquida y papel de acuarela; en cuanto a técnicas digitales utilizo Mac G5, Wacom Cintiq y Photoshop (sigo queriendo probar Painter y Manga Studio, también).

A pesar de los cambios, Claremont no había abandonado a los mutantes, paralelamente y como parte de las renovaciones, se

2.244

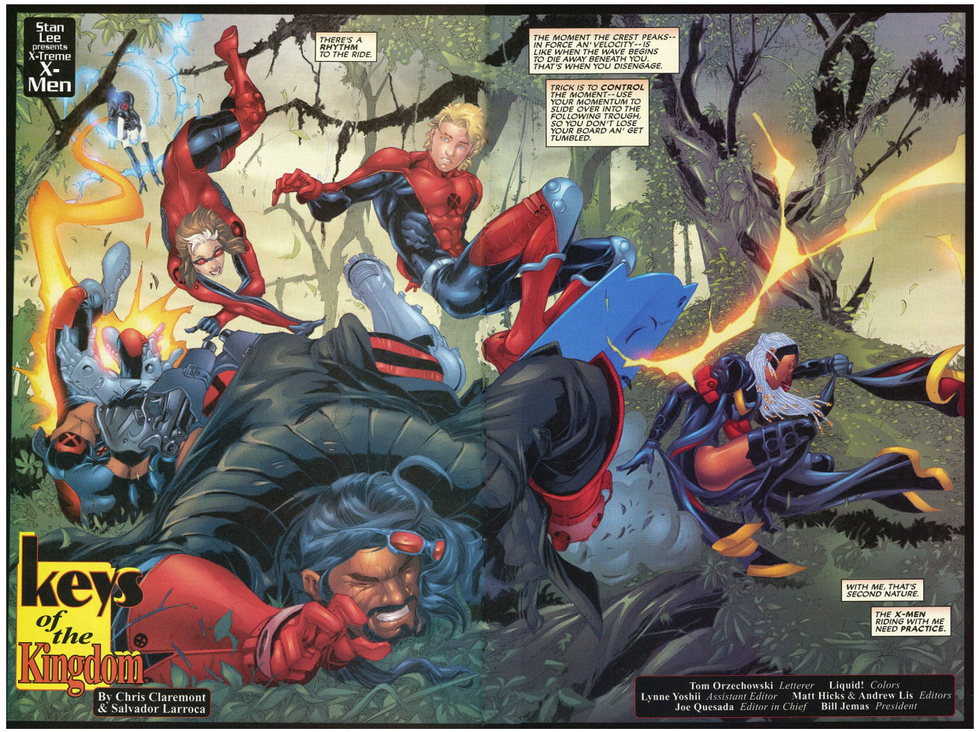


Imagen 2.244
X-Treme X-Men, Vol. 1, #10; Guión: Chris Claremont; Trazos: Salvador Larroca; Marvel, (2002).

le asignó X-Treme X-Men,[48] un nuevo cómic que se convertiría en la tercera serie regular de los X-Men, protagonizada por Storm, Gambit, Rogue, Bishop y otros nuevos mutantes (ver imagen 2.242).
Salvador Larroca fue quien se encargó de los dibujos (ver imagen 2.243). Serrano (2009) comenta que Larroca ofrece algo casi muy valorado en el mercado: un dibujo sólido y constante, que quizá no llega al nivel de detalle o acabado de otros "autores estrella" pero sí que está por encima de la media, y da al editor de la colección en la que trabaja la seguridad de que será capaz de dibujar doce números al año. Creativamente, aunque ha pasado por diferentes etapas e influencias a lo largo de los años, es destacable la inquietud creativa que le ha llevado a experimentar

[48] X-treme X-Men fue publicado del 2001 al 2004 con 46 números en total. Su cancelación se debió a una nueva renovación de las series mutantes en el 2004.

2.245

2.246

desde hace más de una década con varios coloristas probando diferentes acabados (incluyendo el coloreado digital directamente sobre sus lápices) y desde hace unos años aplica directamente grises por ordenador sobre sus dibujos, con los que define volúmenes e iluminaciones y añade "efectos especiales" sobre los cuales luego trabaja el colorista, logrando así un mayor control sobre el acabado final del cómic (ver imágenes 2.244 - 2.248).

Con respecto a esta nueva técnica de colorear directamente sobre el dibujo a lápiz, Larroca (en López, 2006) menciona

> Fue algo casual. Hicimos la portada para el catálogo y como íbamos mal de tiempo, no pudieron conseguir un entintador, por lo que me pidieron que la dibujara lo más detalladamente posible para que fuera reproducida directamente. Al editor le gustó tanto que me preguntó si me veía capaz de hacer un comicbook al mes con un acabado similar para ser reproducido a lápiz. Vi en aquello una oportunidad de conseguir

Imagen 2.245
X-Treme X-Men, Vol. 1, #1; Guión: Chris Claremont; Trazos: Salvador Larroca; Marvel, (2001).

Imagen 2.246
X-Treme X-Men, Vol. 1, #4; Portada: Salvador Larroca; Marvel, (2001).

2.247

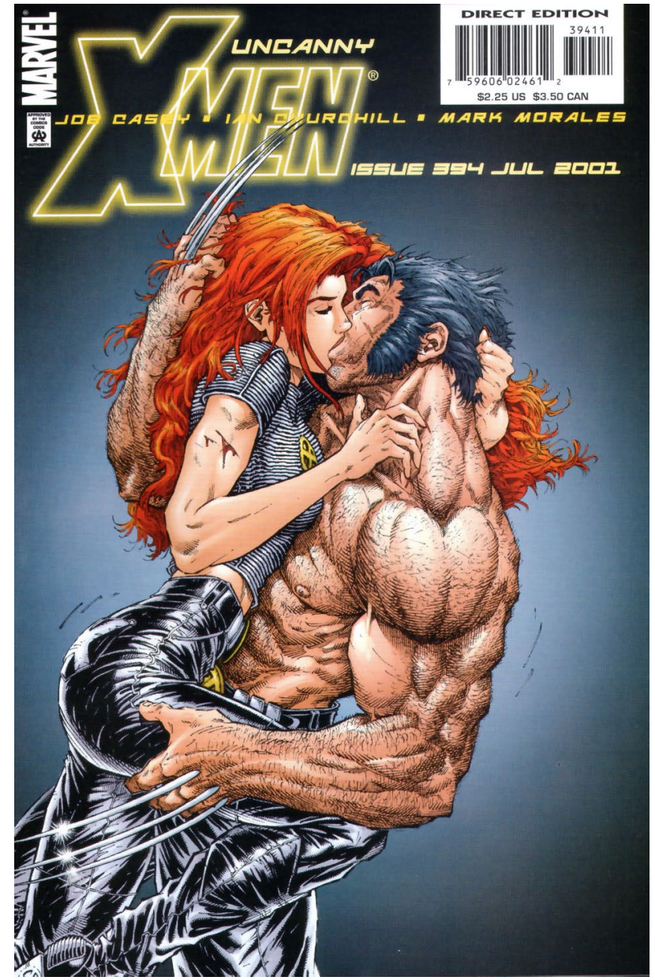
2.248

Imagen 2.247
X-Treme X-Men, Vol. 1, #3;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Salvador Larroca;
Marvel, (2001).

Imagen 2.248
X-Treme X-Men, Vol. 1, #8;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Salvador Larroca;
Marvel, (2002).

resultados más acordes con mi visión del cómic. Con el lápiz podía permitirme elaborar grados de grises y controlaba el resultado final más fielmente. Del mismo modo, ahora que he comenzado a mezclar el acabado a lápiz, con la tinta y los efectos digitales, mi dibujo ha cambiado de nuevo porque se ha abierto un abanico de posibilidades gráficas nuevas que antes no estaban a mi alcance. No quiero transformarme en una caricatura de mi mismo y por eso trato de cambiar

2.249



2.250

2.251

Imagen 2.249
Uncanny X-Men, Vol. 1, #394;
Portada: Ian Churchill;
Marvel, (2001).

Imagen 2.250
Uncanny X-Men, Vol. 1, #404;
Guón: Joe Casey;
Trazos: Sean Phillips;
Marvel, (2002).

Imagen 2.251
Uncanny X-Men, Vol. 1, #429;
Guón: Chuck Austen;
Trazos: Philip Tan;
Marvel, (2003).

y mejorar mi estilo continuamente. Las herramientas nuevas como el ordenador han venido para quedarse y si puedo sacar provecho de ellas bienvenidas sean. Lo que está claro es que el talento no está en ningún programa de ordenador y si no sabes lo que quieres, ningún ordenador te lo va a dar.

Al mismo tiempo, The Uncanny X-Men también se renovaba. Joe Casey fue nombrado guionista a partir del número 394 (2001)

2.252

2.253

Imagen 2.252
Uncanny X-Men, Vol. 1, #410; Portada: Ron Garney; Marvel, (2002).

Imagen 2.253
Uncanny X-Men, Vol. 1, #417; Portada: Kia Asamiya; Marvel, (2003).

acompañado de varios dibujantes, siendo Ian Churchill (ver imagen 2.249), Sean Phillips (ver imagen 2.250), Ron Garney (ver imagen 2.252) y Philip Tan los más constantes. Muchos de ellos no eran los más adecuados para dibujar la serie, por ejemplo Tan tenía un trazo sucio, cuerpos en algunas ocasiones deformes, rostros cercanos al manga y muchas cosas mal hechas por lo que no agrado del todo a los fans haciendo que el cómic decayera (ver imagen 2.251).

Uncanny X-Men #394 contaba con un nuevo logotipo también diseñado por Richard Starkings (ver imagen 2.249). "Éste se remonta a la gran X con dos brazos más largos, y pone el uncanny por encima de la palabra men, que además tiene una interesante superposición con la X" (Klein, 2007), además se eliminó el artículo "the" dejando sólo el slogan "uncanny". Al poco tiempo, Chuck Austen sustituyó a Casey en Uncanny X-Men #410 (2002), incluyendo por un periodo a Kia Asamiya en los dibujos,

2.254

regresando el estilo amerimanga (ver imagen 2.253) y presentando a nuevos mutantes que tampoco lograron convencer a los fans.

Por el lado de New X-Men, Quitely no podía cumplir con toda la carga de trabajo por lo que era sustituido por otros dibujantes. El elegido fue Ethan Van Sciver, bastante potente y sin muchos peros que añadirle (ver imagen 2.254). El problema llega cuando el sustituto necesita a su vez un sustituto y además de emergencia, por lo que se recurre a un Igor Kordey que entrega unas páginas mediocres (ver imagen 2.255). Además de estos tres profesionales, pasarán por la colección en determinado momento John Paul Leon, Phil Jimenez, Keron Grant, Bachalo y Silvestri. Demasiados dibujantes, demasiado diferentes entre sí que rompen con la unidad gráfica de la serie y que, al principio de la misma, no son capaces ni de organizarse por arcos argumentales, encontrándonos con números intermedios con un

Imagen 2.254
New X-Men, Vol. 1, #118; Guión: Grant Morrison; Trazos: Ethan van Sciver; Marvel, (2001).

2.255

2.256

Imagen 2.255
New X-Men, Vol. 1, #119;
Guión: Grant Morrison;
Trazos: Igor Kordey;
Marvel, (2001).

Imagen 2.256
Poster de cine, X-Men 2;
Marvel, (2003).

Imagen 2.257
New X-Men, Vol. 1, #150;
Guión: Grant Morrison;
Trazos: Phil Jimenez;
Marvel, (2004).

2.257

estilo diferente al del resto. Un caos de organización por parte de Marvel y un descuido por parte de los artistas (López, 2010 A).

En junio del 2003, los Hombres-X volvieron a cobrar vida en su segunda película titulada X-Men 2[49] que continuó con el éxito

[49] X2: X-Men United, se estreno en junio del 2003, recaudando $407,711,549 dólares alrededor del mundo volviendo a obtener resultados positivos con las críticas. La historia continuaba la trama de X-Men 1, añadiendo nuevos personajes como Nightcrawler y Colossus.

2.258

Imagen 2.258
Uncanny X-Men, Vol. 1, #445;
Portada: Alan Davis;
Marvel, (2004).

obtenido en la primera (ver magen 2.256). Con respecto al cómic tal vez el evento más importante fue la muerte definitiva de Jean Grey en New X-Men #150 (2004) a manos de Magneto (ver imagen 2.257). Gavillán (2011) comenta que

> Los tres títulos (Uncanny, X-Treme y New X-Men) se desarrollaban en un escenario común con alguna que otra referencia entre ellos, cada uno seguía un rumbo independiente sin cruzarse por muy relevantes que fueran los eventos que tuvieran lugar en sus páginas. Esto daría pie a las críticas de muchos fans quienes sentían nostalgia por los argumentos interconectados

2.259

2.260

Imagen 2.259
Uncanny X-Men, Vol. 1, #444;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Alan Davis;
Marvel, (2004).

Imagen 2.260
Uncanny X-Men, Vol. 1, #451;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Alan Davis;
Marvel, (2004).

y aquellas tramas clásicas que habían quedado desplazados entre tanta novedad. Tras el primer año de vida de la "Etapa en Negro" (nombre con el que se le ha apodado por el característico color de los trajes de cuero con renovada estética paramilitar que lucían los personajes) Marvel emprendería una serie de cambios.

Otro capítulo más terminaba para los X-Men con la partida de Grant Morrison a DC dando paso a un enfoque mucho más superheróico y a una nueva etapa de renovaciones ya que "cada determinado tiempo, Marvel Comics hace una revisión de sus series más importantes y enseguida se piensa en hacer una reestructuración. Las series mutantes no son la excepción y para el primer trimestre del 2004 se concretó la operación conocida como X-Men Reloaded" (Ferrer, 2004).

Los cambios comenzaron con la cancelación de X-Treme X-Men, ya que muchos lectores perdieron interés tras la partida del

2.261

2.262

Imagen 2.261
X-Men, Vol. 2, #158;
Portada: Salvador Larroca;
Marvel, (2004).

Imagen 2.262
X-Men, Vol. 2, #158;
Guión: Chuck Austin;
Trazos: Salvador Larroca;
Marvel, (2004).

artista Salvador Larroca de la serie, quien se había vuelto uno de los favoritos entre los fans. Otra razón del cierre de X-Treme X-Men fue que al ser un título totalmente de Chris Claremont, ningún otro guionista sería capaz de tomar las riendas, pues Claremont ya había sido asignado para regresar por tercera ocasión a Uncanny X-Men sustituyendo a Austen. Alan Davis, antiguo guionista de la serie, fue quien lo acompañó en esta nueva etapa, ahora como dibujante.

Siempre se suele destacar de Alan Davis su elegancia. Y así es, su línea clara, sinuosa, es una de sus principales señas. Tiene una técnica perfecta ya que

2.263

2.264

Imagen 2.263
X-Men, Vol. 2, #158;
Guión: Chuck Austin;
Trazos: Salvador Larroca;
Marvel, (2004).

Imagen 2.264
X-Men, Vol. 2, #159;
Guión: Chuck Austin;
Trazos: Salvador Larroca;
Marvel, (2004).

domina las facetas más importantes de cualquier buen dibujante: anatomía humana, perspectiva, iluminación, expresiones faciales o corporales... Y no tiene reparos en emplear, si lo ve necesario, un encuadre complejo o una perspectiva difícil. De hecho, lo resuelve con insultante facilidad. Davis es un gran ilustrador, pero además sus cualidades narrativas son magistrales. Elige cuidadosamente los encuadres, escenarios, luces... en fin, la selección de viñetas más adecuada. Esta en constante evolución, renovando su estilo una y otra vez, adaptándose a los tiempos y siempre mejorando (Cardiel, 2007), (ver imágenes 2.258 - 2.260).

Ambos iniciaron su trabajo en Uncanny X-Men #444 (2004) con una historia titulada The end of history, la cual ponía fin a muchos cabos sueltos de la trama. Para este número, se regresó el logotipo original creado por Steranko en los sesenta pero un poco modificado (ver imagen 2.258). López (2010 B) comenta que

> la delicia visual en lo que se convierte este cómic gracias a un inspiradísimo Alan Davis es sin duda lo mejor de esta

2.265

2.266

2.267

Imagen 2.265
Astonishing X-Men, Vol. 3, #1;
Portada: John Cassaday;
Marvel, (2004).

Imagen 2.266
John Cassaday.

Imagen 2.267
Astonishing X-Men, Vol. 3, #1;
Guión: Joss Whedon;
Trazos: John Cassaday;
Marvel, (2004).

> saga inicial, donde Claremont, sin renunciar a sus tan manidas cajas de texto, elabora una historia simpática y emocionante llena de detalles que por momentos recuerda a su mejor época.

Por parte de The New X-Men, Chuck Austen reemplaza a Morrison acompañado de Salvador Larroca en los dibujos, volviendo a nombrar a la serie X-Men, (sin adjetivos), a partir del número 157 (2004) (ver imágenes 2.261 - 2.264).

2.268

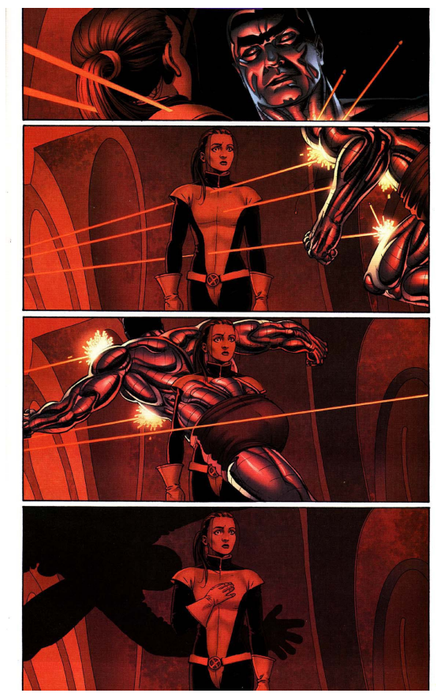
Imagen 2.268
Astonishing X-Men, Vol. 3, #1;
Guión: Joss Whedon;
Trazos: John Cassaday;
Marvel, (2004).

Dentro de los cambios y anexos a esta nueva renovación se creó un nuevo título: Astonishing X-Men, cuyos guiones estarían a cargo de Joss Whedon y el dibujo por John Cassaday (ver imagen 2.266) cuyas realistas interpretaciones marcaron oficialmente el fin de la era New X-Men, eliminando los uniformes de cuero negro, volviendo a los trajes de colores brillantes y vistosos. Astonishing X-Men #1 es publicado en julio del 2004 (ver imagen 2.265).

Inicia con una historia de seis partes, titulada Gifted, donde los Hombres-X deciden retomar el ideal superheróico con el fin de cambiar la percepción que los humanos tienen sobre ellos. Sin embargo, la aparición de una supuesta "cura" de las mutaciones pone las cosas en perspectiva tanto para el equipo principal como para toda la comunidad mutante alrededor del mundo. En principio de cuentas, Joss Whedon plasma en Astonishing X-Men su experiencia como guionista para la televisión, donde cada escena, intercambio o diálogos entre los personajes es contenido en su mayoría en el límite

2.269

2.270



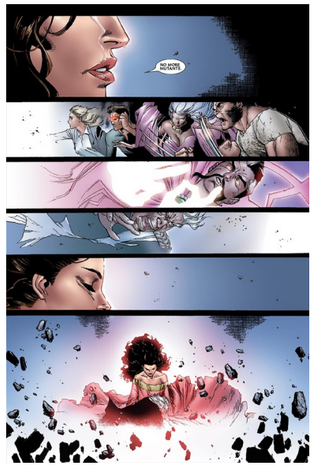
de una sola página o un par de páginas, dando paso sucesivo al siguiente cambio de escena o situación. En cuanto al manejo de los personajes, Whedon entiende la psicología de cada uno de ellos, donde Cyclops aún no encuentra su zona de confort como líder; la excentricidad, ironía y orgullo de Emma Frost; la dualidad de un genio encerrado en un cuerpo que desprecia de Beast; la simplicidad, brutalidad y lealtad de Wolverine; y la inocencia, fortaleza, curiosidad y sentido firme de lo que es justo de Kitty Pryde.

En el aspecto artístico, John Cassaday emplea un estilo sensacional, limpio, con grandes composiciones de secuencias de acción y buen manejo de las pausas, el silencio, las transiciones episódicas que plasma Whedon en el guión entre cada escena, así como un gran manejo de luz y sombras para transmitir emociones y situaciones tranquilas, llenas de misterio y horror. Resaltan varias splash pages a lo largo de la narrativa, además de mostrar un gran manejo de las expresiones faciales de los protagonistas, donde con gran

Imagen 2.269
Astonishing X-Men, Vol. 3, #2;
Guión: Joss Whedon;
Trazos: John Cassaday;
Marvel, (2004).

Imagen 2.270
Astonishing X-Men, Vol. 3, #4;
Guión: Joss Whedon;
Trazos: John Cassaday;
Marvel, (2004).

2.271



2.272

2.273

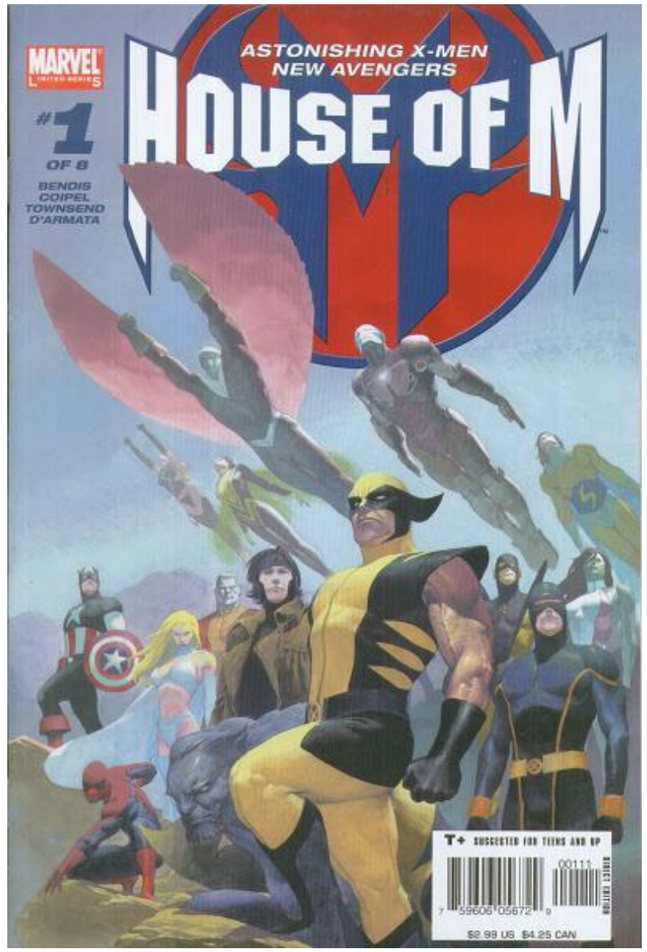


Imagen 2.271
House of M, Vol. 1, #7;
Guión: Brian Michael Bendis;
Trazos: Olivier Coipel;
Marvel, (2005).

Imagen 2.272
House of M, Vol. 1, #8;
Guión: Brian Michael Bendis;
Trazos: Olivier Coipel;
Marvel, (2005).

Imagen 2.273
House of M, Vol. 1, #1;
Portada: Esad Ribic;
Marvel, (2005).

energía y fuerza se destacan los momentos de humor e intriga. Cassaday se encarga también de rediseñar los uniformes de los personajes. Adiós dicen los uniformes amarillo y negro de la Era Morrison y regresa el spandex multicolor de antaño de superhéroes, manteniendo elementos estilísticos que definen a cada personaje de los demás. No podemos dejar fuera de la ecuación el extraordinario trabajo de la colorista Laura Martin, cuya atinada selección cromática fortalece las atmósferas que Cassaday plasma sobre la página impresa: horror

2.274

2.275

Imagen 2.274
Uncanny X-Men, Vol. 1, #481;
Guión: Ed Brubaker;
Trazos: Billy Tan;
Marvel, (2007).

Imagen 2.275
Poster de cine, X-Men: The Last Stand;
Marvel, (2006).

claustrofóbico, subterfugio y oscuridad, asombrosos paisajes y vistas bajo el cielo azul, intimidad dentro de la Escuela para Mutantes, así como batallas multicolores (Flores, 2011) (ver imágenes 2.268 - 2.270).

A la par Chuck Austen cedía paso a Peter Milligan en los guiones de X-Men, Alan Davis dejaba Uncanny X-Men, y Marvel se preparaba para recuperar el universo compartido en el que colecciones e ideas se cruzaban constantemente entre si. House of M (2005) fue el gran crossover que regresó este tipo de historias enlazadas a la editorial (ver imagen 2.273).

2.276

Imagen 2.276
Uncanny X-Men, Vol. 1, #475;
Portada: Billy Tan;
Marvel, (2006).

House of M supuso un giro de 180º para el rumbo de la franquicia mutante cuando, tras pronunciar las fatídicas palabras "No más mutantes" Scarlet Witch precipitaba al Homo superior al borde de la extinción (ver imágenes 2.271 y 2.272). Revirtiendo a millones de mutantes a simples humanos, reduciendo la población mutante en un 99.999% dejando apenas un par de cientos (Gavillán, 2011).

Paralelamente, la tercera película de los X-Men[50] inundaba las salas de cine (ver imagen 2.275) y tras finalizar House of M, Claremont vuelve a abandonar a los Hombres-X dejando su lugar a Ed Brubaker (1966 -) quien se integra a partir de Uncanny X-Men #475 (2006) acompañado por Billy Tan en los dibujos,

[50] X-Men: The last stand fue estrenada en mayo del 2006, recaudando $459,000,000 dólares a nivel mundial. La trama se centraba en la aparición de una cura para los mutantes y en la corrupción de Jean Grey en Dark Phoenix, introduciendo nuevos mutantes a la franquicia fílmica como Beast y Angel.

2.277

2.278

quien cumple a secas su trabajo (ver imágenes 2.274 y 2.276). "Tan no es el dibujante idóneo para una colección como ésta Por momentos, la conjunción de su lápiz con el entintado y el coloreado resulta muy atractiva, pero no tarda en relegarse a un segundo plano tras la sucesión de posturas imposibles, anatomías incoherentes y planos que rozan lo surrealista (Fernández, 2008). Éste número también contó con la inclusión de un rediseño del logotipo. Rian Huges, popular y exitoso diseñador inglés fue el encargado de realizarlo (ver imagen 2.276).

> El logotipo se basa en el diseño de Jim Steranko de la década de 1960, pero con un tratamiento muy sencillo: un color, blanco, con una sombra a la izquierda y abajo, más evidente en la esquina superior izquierda de la X. La perspectiva es más extrema. Esto realmente permite a la X poder saltar hacia delante del espectador. El efecto de volumen se eliminó. Rian hizo un buen trabajo (Klein, 2007).

Rise and fall of the Shi´ar impire, fue la saga que comenzó esta nueva etapa (ver imágenes 2.274 y 2.276).

Imagen 2.277
X-Men, Vol. 2, #190;
Guión: Mike Carey;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (2006).

Imagen 2.278
X-Men, Vol. 2, #194;
Portada: Humberto Ramos;
Marvel, (2007).

2.279

2.280

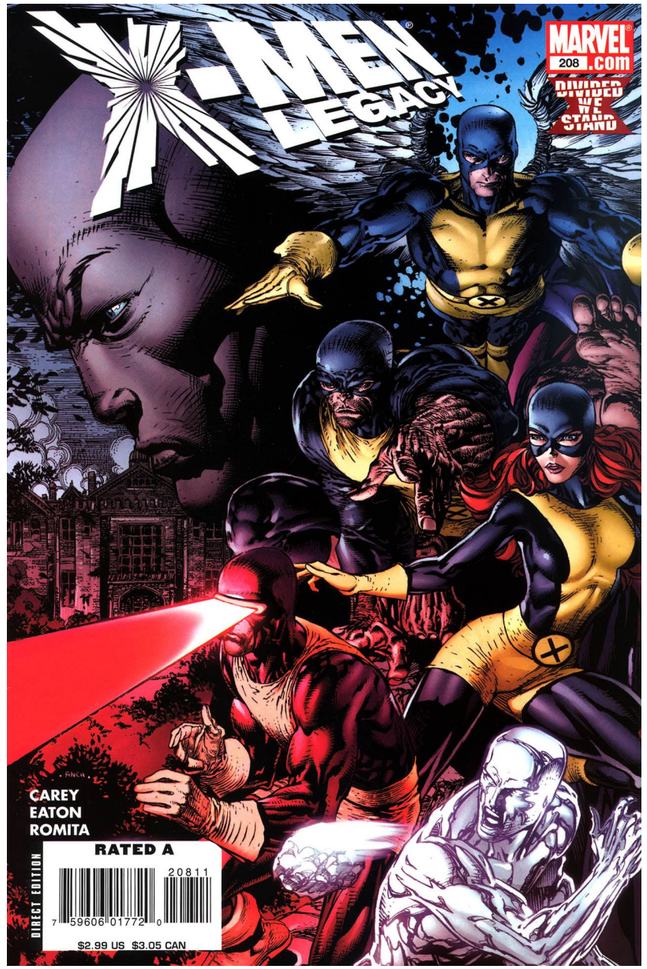


Imagen 2.279
X-Men: Legacy, Vol. 1, #220;
Portada: Lee Bermejo;
Marvel, (2009).

Imagen 2.280
X-Men: Legacy, Vol. 1, #208;
Portada: Scot Eaton;
Marvel, (2008).

El anuncio de que Ed Brubaker se haría cargo de la principal colección-X resultó realmente reconfortante y esperanzador. Brubaker dejó a un lado cualquier tipo de complejo para embarcarse en una primera saga en la que narra una épica y dramática historia de venganza que, a modo de space opera, ha devuelto a los mutantes al espacio exterior, para propiciar un reencuentro con el Imperio Shi'ar (Fernández, 2008).

Milligan también deja la serie X-men para dar paso a Mike Carey (1959 -) en el guion y a Chris Bachalo (ver imagen 2.277) y Humberto Ramos (ver imagen

2.281

2.282

2.283

2.278) en los dibujos, quienes estuvieron al frente de la serie hasta su nueva reestructuración en el 2008, año en que le cambiaron nuevamente el nombre por el de X-Men Legacy a partir del numero 208 y en la cual Carey continuó con los guiones (ver imágenes 2.279 y 2.280). Carey anunció su salida de las series-X en el 2011. Fue uno de los guionistas con más permanencia dentro de los X-men, (únicamente por detrás de Chris Claremont y sus históricos 15 años en The X-Men / Uncanny X-Men).

Continuando con la historia literaria, a finales del 2007 comienza la saga llamada Messiah Complex (ver imagen 2.281).

Imagen 2.281
Uncanny X-Men, Vol. 1, #492;
Portada: David Finch;
Marvel, (2008).

Imagen 2.282
X-Men, Vol. 2, #207;
Guión: Mike Carey;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (2008).

Imagen 2.283
Greg Land.

2.284

Imagen 2.284
Uncanny X-Men, Vol. 1, #500;
Portada: Greg Land;
Marvel, (2008).

Después de los eventos de House of M no habían nacido mutantes y muchos habían perdido sus poderes, por lo que estaban en peligro de extinción. En esta historia, por primera vez en años, nace un nuevo mutante. Distintos grupos, incluidos los Hombres-X van en su búsqueda.

La historia concluye con el rescate de la bebé mutante por parte de los X-Men, y la huida de Cable con ella al futuro para protegerla, repitiendo lo sucedido con él años atrás (ver imagen 2.282). Al partir hacia el futuro, en los ojos de la bebé se observa un Fénix, dejando la duda de si se trata del renacimiento de Jean Grey, ya que cómo se sabe el Fénix siempre renace de sus cenizas. Finalizando la saga, Brubaker deja la serie y es sustituido por Matt Fraction a partir de Uncanny X-Men #500 (2008). Greg Land (1956 -) se incorporaba también como dibujante (ver imagen 2.283). Cabe mencionar que Greg Land ha causado mucha polémica en el ámbito del cómic, ya que se apoya en

2.285

multitud de fotos sacadas de internet para dar vida a su dibujo hiperrealista, siendo este proceso, llamado tracing, que es, en términos muy simples, calcar el trabajo de otros artistas o fotógrafos y luego modificarlo lo suficiente como para que encaje en la historia que está tratando de contar, lo que caracteriza su estilo, además de reciclar sus mismas caras y posiciones y utilizarlas en diferentes casos, siendo rechazado por muchos y aclamado por otros (ver imágenes 2.284 - 2.289).

2.286

2.287

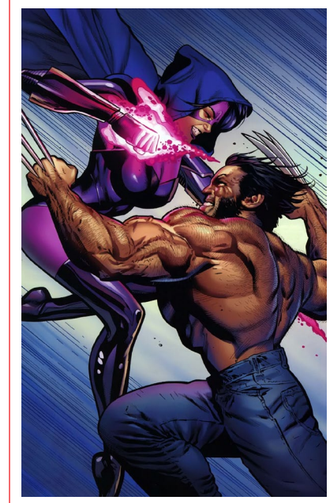


Imagen 2.285
Uncanny X-Men, Vol. 1, #511;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2009).

Imagen 2.286
Uncanny X-Men, Vol. 1, #509;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2009).

Imagen 2.287
Uncanny X-Men, Vol. 1, #510;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2009).

2.288

Imagen 2.288
Uncanny X-Men, Vol. 1, #534;
Portada: Greg Land;
Marvel, (2011).

Imagen 2.289
Uncanny X-Men, Vol. 1, #517;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2010).

2.289

A Land lo apoyaba Whilce Portacio (1963 -) y Terry Dodson (1963 -) en algunos números (ver imagen 2.291). Portacio es uno de los dibujantes de comics más reconocibles y de los más cotizados de la actualidad. Sus trabajos han ido siempre de la mano de un tratamiento casi nervioso de las sombras y una espectacularidad técnica (ver imagen 2.290).

En 2009 se estrenó la primera película en solitario de Wolverine y siguiendo con los eventos de Messiah Complex, en el 2010

2.290

2.291

aparece la saga Second Coming que narra el regreso de Cable con la bebé mutante, ahora convertida en una adolescente llamada Hope y que era considerada por los X-Men como su mesías y quien traería la salvación a su especie en extinción (ver imágenes 2.292 y 2.293). Fraction abandona Uncanny X-Men en el 2011, llegando Kleron Guillen a ocupar su lugar. En este año también se estrena la cuarta película de los X-Men titulada X-Men First Class,[51] siendo ésta una precuela de las anteriores (ver imagen 2.295).

Pero como en Marvel nada esta dicho, todo estaba por cambiar para los X-Men, la editorial anuncia el evento que daría fin a los

Imagen 2.290
Uncanny X-Men, Vol. 1, #522;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Whilce Portacio;
Marvel, (2010).

Imagen 2.291
Uncanny X-Men, Vol. 1, #505;
Portada: Terry Dodson;
Marvel, (2009).

[51] X-Men: First class se estrenó en junio del 2011 recaudando $353,624,124 dólares a nivel mundial y recibiendo excelentes criticas. La historia se centra en la vida de los jóvenes Xavier y Magneto y la formación del primer equipo de Hombres-X.

2.292

2.293

Imagen 2.292
X-Men: Second Coming, Vol. 1, #1; Portada: David Finch; Marvel, (2010).

Imagen 2.293
X-Force, Vol. 3, #27; Portada: David Finch; Marvel, (2010).

Hombres-X con la siguiente premisa: durante años Cyclops y Wolverine han luchado lado a lado, protegiendo los ideales de la coexistencia pacífica entre mutantes y humanos. Pero cuando un incidente internacional provocada por mutantes se vuelve importante, sus diferencias en la batallas probarán ser demasiadas y los fans atestiguarán la lucha que han estado esperando ¡Cyclops contra Wolverine! los dos mutantes más famosos y populares de la serie (ver imágenes 2.294 y 2.296).

La historia lleva por nombre X-Men: Schism y finaliza con la disolución de los Hombres-X creando dos grupos: el de Cyclops y el de Wolverine, dos equipos que afirmarán ser los X-Men pero que toda relación entre los dos grupos ha sido cortada (ver imagen 2.297). Como consecuencia de este evento, Uncanny X-Men, tras casi 50 años de publicación, el cómic que tiene el récord de ser la única serie regular de Marvel que nunca se ha renumerado, anuncia su número final.

2.294

2.295

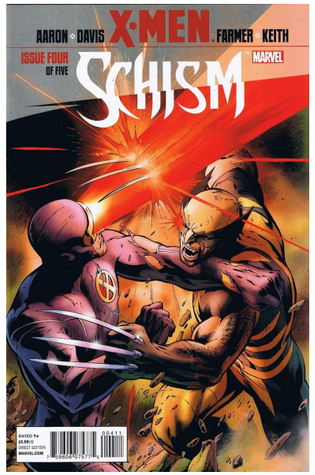
Imagen 2.294
X-Men: Schism, Vol. 1, #1; Portada: Carlos Pacheco; Marvel, (2011).

Imagen 2.295
Poster de cine, X-Men: First Class; Marvel, (2011).

Uncanny X-Men #544 apareció en octubre de 2011 y fue el último número de la serie (ver imágenes 2.298 - 2.300), para así dar paso a dos nuevos títulos que continuarían con las historias mutantes en la saga llamada X-Men Regenesis.

Las nuevas series están formadas por el relanzamiento de Uncanny X-Men, comenzando su numeración a partir del número uno y que incluirá al equipo liderado por Cyclops:

2.296



2.297

Imagen 2.296
X-Men: Schism, Vol. 1, #4;
Portada: Alan Davis;
Marvel, (2011).

Imagen 2.297
X-Men: Regenesis, Vol. 1, #1;
Portada: Chris Bachalo;
Marvel, (2011).

Storm, Emma Frost, Magneto, Colossus y Hope, entre otros mutantes (ver imagen 2.301); y por el cómic titulado Wolverine and the X-Men, formado por Wolverine, Kitty Pryde, Beast, Rogue, Iceman y Gambit (ver imagen 2.302). Una de las primeras premisas de estas nuevas series es el regreso del Fénix a la Tierra; como se indicó anteriormente, su nueva huésped es Hope. Los X-Men creen que viene a salvar a los mutantes y los Avengers que regresó a destruir a la humanidad. Un nuevo crossover da inicio: Avengers versus X-Men (2012), el cual narra la batalla entre los dos equipos de superhéroes más importantes y populares de Marvel. Dicho evento causó furor entre los fans, llegando a agotar los

2.298

Imagen 2.298
Uncanny X-Men, Vol. 1, #544;
Portada: Greg Land;
Marvel, (2011).

cómics a pocas horas de su venta, mostrando el éxito que aún siguen teniendo los Hombres-X (ver imagen 2.303).

Uncanny X-Men fue y es una serie muy importante, o como dice Clemente (2000, p. 165) es la Escuela de Jóvenes Talentos. En sus aulas se han graduado John Byrne, Paul Smith, John Romita Jr. y otros grandes artistas de la escena del cómic mundial. A esto, Lee (en Daniels, 1991, p. 11) añade que los artistas de Marvel

2.299

Imagen 2.299
Uncanny X-Men, Vol. 1, #544;
Guión: Kieron Gillen;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2011).

se cuentan entre los ilustradores más famosos del mundo, no nada más deben dibujar las historias, sino que las deben dibujar rápidamente gracias a estrictos y constantes plazos de entrega. También deben dibujar de manera dramática, clara, y emocionante. Aunque deben de crear más de cien paneles para un comicbook normal, ningún dibujo puede ser idéntico a otro. Cada uno debe de tener una pose diferente, un ángulo diferente y una perspectiva diferente, con diferentes expresiones faciales y una variedad infinita de formatos, e incluyendo todas las sutiles variantes de la luz y la sombra.

¿Pero exactamente qué ha hecho tan exitosos a los X-Men como para garantizar la existencia de sus historias por tanto tiempo? Creo que una de las principales razones es la parte gráfica, muchos de los dibujantes y artistas que participaron o participan en ella son grandes figuras dentro del cómic. Durán (2001 C, p. 21) dice que

2.300

Imagen 2.300
Uncanny X-Men, Vol. 1, #544;
Guión: Kieron Gillen;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2011).

Muy frecuentemente la labor del dibujante de un cómic es equiparada con la de un guitarrista/cantante de una banda de rock, pues en el recae la mayor atención del público (por no mencionar que es quien en ocasiones tiene mas fans), pero también los autores, con su trabajo, contribuyen a hacer de los X-Men los personajes más populares y mejor conocidos en el medio de los cómics. Todo autor que logra entrar a trabajar en alguno de sus títulos gana mayor exposición y popularidad.

2.301

2.302

Imagen 2.301
Uncanny X-Men, Vol. 2, #1;
Portada: Carlos Pacheco;
Marvel, (2012).

Imagen 2.302
Wolverine and the X-Men, Vol. 1, #1;
Portada: Chris Bachalo;
Marvel, (2011).

Gene Colan (en Dougas et. alt, 2011) también apoya esta teoría, declara que Stan permitía a los artistas ser ellos mismos y que esa fue la clave de su éxito.

Además "los artistas que trabajan para X-Men alcanzan rápida y casi automáticamente la celebridad en la escena del cómic; y por otra parte contribuyen a que la serie se mantenga en el lugar más alto de popularidad" (Marvel Comics, 2004, p. 16), ya que como vimos en el presente capítulo dibujantes como Jack Kirby, John Byrne y Jim Lee son íconos y leyendas dentro del cómic en gran parte a su trabajo con los Hombres-X.

Considero también que el nivel de realismo de sus historias influyó en su popularidad ya que fácilmente te puedes identificar con cada uno de sus personajes, o cómo dicen varios autores, Marvel se encargó de humanizar al superhéroe, añadiéndole características y personalidades humanas o en palabras de Tom

2.303

Imagen 2.303
Avengers vs. X-Men, Vol. 1, #1;
Portada: Jim Cheung;
Marvel, (2012).

Desanto y Kristen Dunst (en Dougas, et. alt, 2011): Stan fue el primer escritor de historietas en hacer al ser humano tras la máscara más importante que la propia máscara. Creó superhéroes muy humanos.

Lo que viene para los X-Men esta por verse, pero es seguro que tendremos X-Men por muchos años más.

Capítulo 3

3.0 Semiótica para la comunicación visual: el cómic

3.1 Modelos semióticos

3.1.1 Sintaxis visual

3.2 Semiótica del cómic

3.2.1 Unidades significativas

3.2.2 Macrounidades significativas

3.2.3 Microunidades significativas

3.2.4 Montaje: la construcción de la página

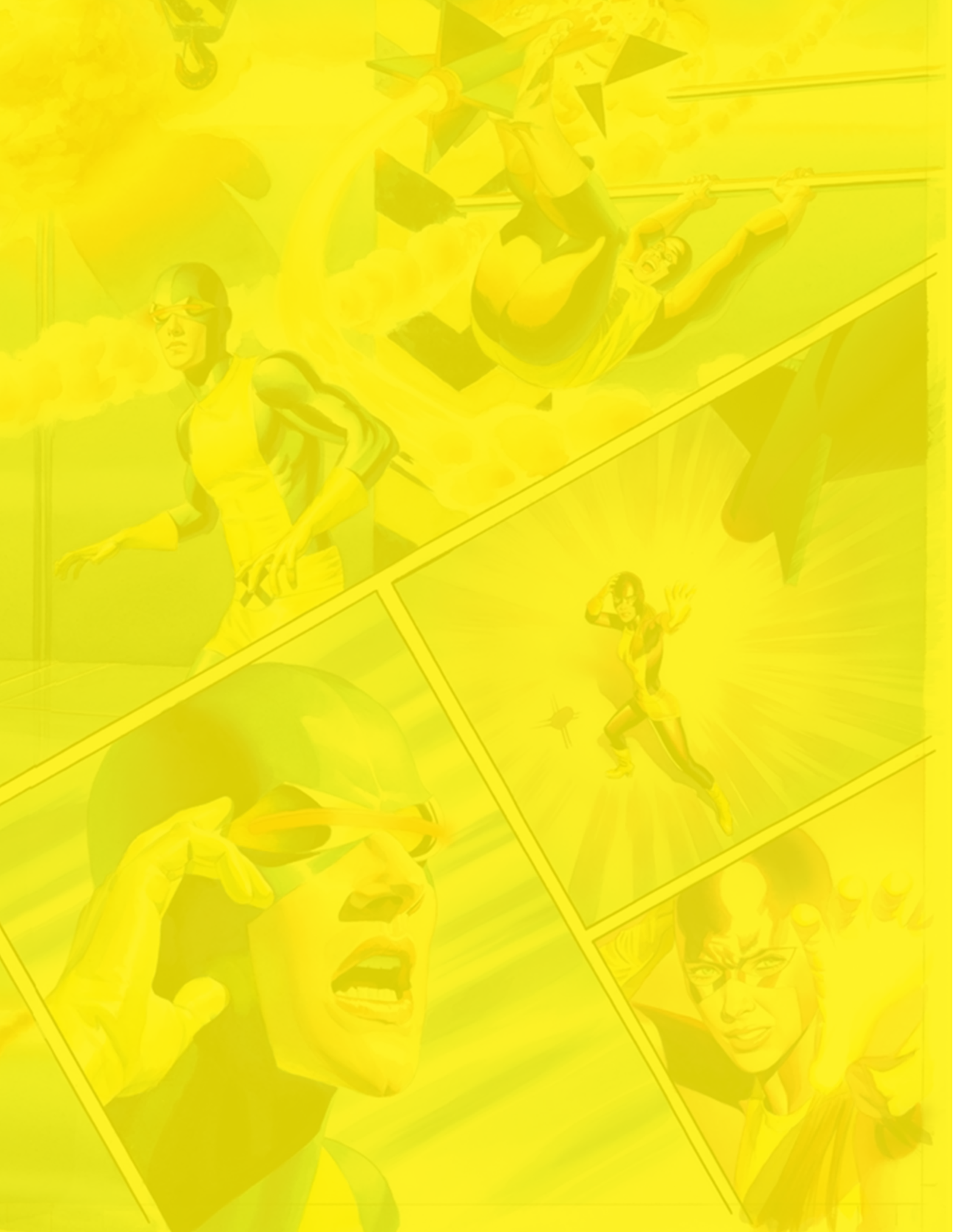
3.3 La figura humana

3.3.1 Antecedentes históricos

3.3.2 La figura humana en el cómic

3.4 Arquetipos

3.4.1 Arquetipos y superhéroes



Capítulo 3

3.0 Semiótica para la comunicación visual: el cómic

El cómic esta constituido por una infinidad de signos, ya que como se indicó en el Capítulo 1, está formado por el lenguaje gráfico y el literario. La semiótica es la disciplina que tiene como objeto el estudio de los signos. Miguel Ángel Muro (2004, p. 25, 36) señala que

> la semiótica es una de las disciplinas que pueden fundamentar la comprensión adecuada del cómic y, que además, proporciona un modelo de análisis (y, en su caso, interpretación) ya que es una disciplina con disposición y capacidad para acoger como objeto de estudio hechos estéticos no exclusivamente literarios, como es el caso del cómic.

Además dice que en el cómic se conjugan diferentes lenguajes de manifestación, constituyendo una semiótica sincrética, lo que produce una simultaneidad de códigos y una aglutinación de componentes, también en simultaneidad. Los signos icónicos del cómic son signos de límites imprecisos y espesos, en el sentido de constituirse a partir de la intersección de varios códigos (el lingüístico, el estético, el sociocultural y los perceptivos: el visual y el espacial), lo que hace que conjuguen en un momento de corte sincrónico diferentes significados o diferentes sentidos.

Es por estas características y por su gran universo de estudio que se escogió a la semiótica como disciplina auxiliar para la presente investigación.

3.1 Modelos semióticos

Entre el siglo XIX y el siglo XX comienzan a nacer nuevos lenguajes visuales, como el cine, el cómic, la fotografía y el cartel por lo que era necesario introducir nuevas investigaciones referentes al signo. Pierce y Saussure, fueron dos de los iniciadores de la semiótica actual.

> Saussure llamó a la semiótica "semiología" y la define como el "estudio de los signos en el seno de la vida social". Saussure plantea sus teorías en dicotomías o pares, originando lo que hoy conocemos como semiótica binaria (López, 1993, p. 184, 189).

La más conocida de sus dicotomías es la referente al significado y significante. "Saussure definió al signo como una entidad de

dos caras: una imagen y un concepto. Por lo tanto un signo esta compuesto de un significante que se define como la parte tangible o material, el objeto e imagen en sí; y también por su parte conceptual o significado, que es la esencia del objeto, su razón de ser" (Carrillo, 2009, p.13).

La dicotomía sintagma y paradigma establece las relaciones entre los signos lingüísticos. "La relación sintagmática se da por la relación con otros signos presentes, o bien, por el lugar que nuestro signo ocupa en la totalidad del mensaje. Sintagma deriva de sintaxis" (López, 1993, p. 192). Por otro lado, paradigma "es la relación que se da entre elementos que se relacionan no en una cadena de habla, sino por asociación de ideas" (Carrillo, 2009, p.17).

La sincronía y diacronía, es otra dicotomía propuesta por Saussure. López (1993, p. 193) expone que

> el análisis sincrónico es aquel que realiza el observador de un mensaje en un momento fijo y preciso, en estado determinado, al margen de toda consideración sobre evolución o sobre tiempo. Los estudios semiológicos sincrónicos proponen un tipo de análisis tal, que permita entender un sistema de signos mediante una especie de "corte" o de "congelamiento" en la historia. La diacronía es el estudio de una lengua desde su aspecto evolutivo en el tiempo.
>
> El análisis sincrónico de algún objeto de diseño gráfico sería profundamente descriptivo; mientras que su análisis diacrónico sería histórico.

Por otra parte, Charles Pierce dice que la semiótica es "la doctrina formal de los signos y que cada elemento del signo, puede ser tripartido según tres formas distintas de análisis, o tricotomías: el signo en si mismo, el signo en relación con su propio objeto, y el signo en relación con el interpretante" (pp. 162, 164).

Las relaciones triádicas de comparación son las que conocemos actualmente como Nivel Sintáctico del signo, "o sea, sus posibilidades de eslabonamiento y de comparación y que propone Pierce para el análisis del signo en cuanto a sí mismo" (p. 165). Irma Carrillo (2009, p. 20) señala que la sintáctica conforma lo que podemos llamar el "nivel gramatical" del signo, tales como sus cualidades, su formulación, su tipo y ciertos reglamentos que lo rigen como su "sintaxis", siempre en cuanto al signo como tal:

a) Sus cualidades formales o cualisigno.
b) Los elementos básicos que conforman los signos del mensaje: sinsigno.
c) Los elementos formales o "típicos" de los signos: legisigno.

Las relaciones triádicas de funcionamiento son las que hoy llamamos Nivel Pragmático del signo. Carrillo (2009, p. 22, 23) nuevamente declara que

> La pragmática es la parte de la semiótica que estudia las relaciones que los signos tienen con respecto al objeto que representan y a sus usuarios. El nivel pragmático tiene entre sus muchos oficios, el de cumplir los objetivos necesarios de impacto visual dentro del contexto en donde se colocará al objeto comunicante.

Además, dentro del nivel pragmático, Pierce señala tres vertientes para analizar al objeto: ícono, índice y símbolo.

> El ícono cumple la función de representar algo existente en la realidad. Es un signo que hace referencia a su objeto en virtud de una o varias semejanzas con algunas de las propiedades intrínsecas de dicho objeto. Emana directamente de esas propiedades del objeto, y las reproduce, o por lo menos reproduce algunas de las características esenciales de ese objeto. Representa al objeto predominantemente por similaridad. El ícono debe parecerse al objeto. La única manera de comunicar una idea directamente es a través del ícono. Son icónicas aquellas representaciones del objeto tales como la fotografía, la pintura figurativa, el dibujo, etc., de acuerdo a un cierto grado de "iconicidad", que dependerá de un mayor o menor parecido con el objeto (López, 1993, pp. 166, 257 - 259).

Es conveniente hacer un paréntesis para mencionar lo que comenta Scott McCloud (2007, pp. 50 – 55) con respecto a la iconicidad en el cómic. Él dice que la abstracción icónica es sólo una forma a disposición del dibujante, que a la vez se sirve de una serie de estilos. Menciona los personajes creados por Stan Lee y Jack Kirby de Marvel Comics, que tienen un nivel de iconicidad media, amparados en un enfoque bastante realista y que son reforzados por un poderoso dibujo además de que hoy en día son influencia para muchos dibujantes a la hora de narrar gráficamente un cómic, aunque el afán por hacer un dibujo más realista y guiones más elaborados han llevado a gran parte de los historietistas a buscar por otros caminos. McCloud representa los grados de iconicidad y abstracción en una pirámide en la que la realidad, el lenguaje y el plano del dibujo representan la totalidad del vocabulario pictórico de los cómics o de cualquier otra arte visual (ver imagen 3.1).

Regresando a las tres vertientes del Nivel Pragmático, continuamos con el índice que como expone López (1993, pp. 264, 265)

> cumple la función de señalar o indicar. Cualquier cosa que nos sobresalte es un índice. Cualquier cosa que atraiga nuestra atención es un índice. El índice es aquel signo que establece o que tiene una conexión real con el objeto que indica. Tiene que ser forzosamente preciso y monosémico, puesto que para establecer esa conexión real con su objeto, no se le pueden permitir interpretaciones ambiguas o confusas.

3.1

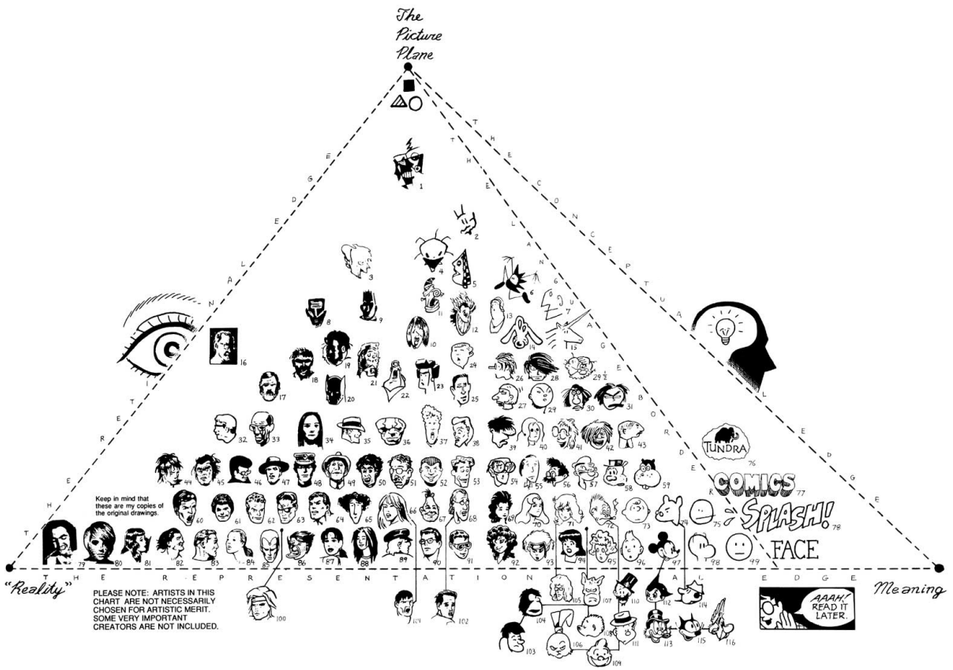


Imagen 3.1
Piramide de iconicidad; McCloud, (2007).

Para finalizar las vertientes del Nivel Pragmático, tenemos al símbolo que

> es esa especie de signo, que establece su relación con el objeto por ley o por costumbre, según los espacios culturales de los distintos grupos sociales en los que se genera. Por esto, su significado, dependerá de los marcos culturales del receptor en un nivel mucho más profundo que el índice o el ícono. El símbolo es polisémico y facilita mucho más la comunicación de los aspectos emotivos y estéticos del signo, porque contribuye a reforzar el pensamiento, opiniones, creencias y aspiraciones del receptor (Carrillo, 2009, p. 25).

Para finalizar las tricotomías propuestas por Pierce tenemos a las relaciones triádicas de pensamiento o conocidas como el Nivel Semántico del signo, "que es el encargado del significado y que nace de las practicas socio-culturales. Asignamos significado a un signo en la medida en que conocemos su contexto, o le asignamos significado dentro de una relación que dependerá de dicho contexto" (Carrillo, 2004, p. 144).

Para el análisis planteado en esta investigación se utilizará la sintáctica, propuesta por Pierce en sus tricotomías y la cual se detallara en el siguiente punto.

3.1.1 Sintaxis visual

Muchos autores hablan de la sintáctica. Carrillo (2004, p. 143) dice que "en semiótica, la sintaxis es la relación de un signo con otro signo, del mismo sistema de signos".
Donis A. Dondis (2007, p. 33), señala que

> el proceso de composición es el paso más importante en la resolución del problema visual. Sintaxis sólo puede significar la disposición ordenada de partes y sigue en pie el problema de cómo abordar el proceso de composición con inteligencia y saber cómo afectaran las decisiones compositivas al resultado final. No existen reglas absolutas sino cierto grado de comprensión de lo que ocurrirá en término de significado si disponemos las partes de determinadas maneras para obtener una organización y una orquestación de los medios visuales.

Tratando de relacionar las teorías anteriores con el cómic, se puede citar a Román Gubern (en Muro, 2004, p. 63), quien dice que "el cómic es una secuencia espacial, formada por pictogramas separados gráficamente pero relacionados estructuralmente, en los que pueden integrarse signos alfabéticos, con la finalidad de articular una descripción o una narración". Muro (2004) añade que esta relación de pictogramas se realiza a partir de unidades mínimas llamadas viñetas, las cuales se articulan entre sí, en secuencia, para formar una tira y, en su caso, unidades superiores, como páginas o comicbooks, desarrollando toda una historia o un concepto.

En el cómic un sintagma es "la relación estructural y composición lógica entre sus signos (viñetas)" (Mejía, 2001, p. 115). Estos elementos compositivos en el cómic se trataran minuciosamente más adelante.

3.2 Semiótica del cómic

"De los estudiosos que han abordado el tema de los cómics con mayor seriedad destacan Umberto Eco y Román Gubern. Ambos autores, basándose en profundas investigaciones, han logrado crear las bases para una semiología de este medio de masas" (Alfie, 1982, p. 48). Otros autores como Perucho Mejía (2001) y Miguel Ángel Muro (2004), recopilan algunos de los aspectos enunciados por dichos autores, agregando nuevos fundamentos y aportaciones al tema.

Para comenzar a hablar sobre semiótica del cómic, es necesario recordar que el cómic nace de la integración del lenguaje icónico con el lenguaje literario. Mejía (2001, pp. 15, 107) señala que

> Su secuencia narrativa está constituida por pictogramas[52] y elementos estructurales propios de su lenguaje que representan el objeto u objetos a designar, según la existencia de códigos compartidos con el lector.
> Su semiosis (proceso de significación), se fundamenta a partir del lexigrama (estructura de lexías[53] o imágenes), cuya estructura fonética está formada por un sistema convencionalizado de signos.
>
> El cómic encuentra en la pintura, en el grabado, en la fotografía y en el cine, medios de inserción por excelencia; signos que ha convertido en sus propios significantes como recursos estructurales, narrativos y visuales determinantes en su desarrollo comunicativo; medios que posteriormente se han retroalimentado de alguna manera con elementos del lenguaje del cómic.

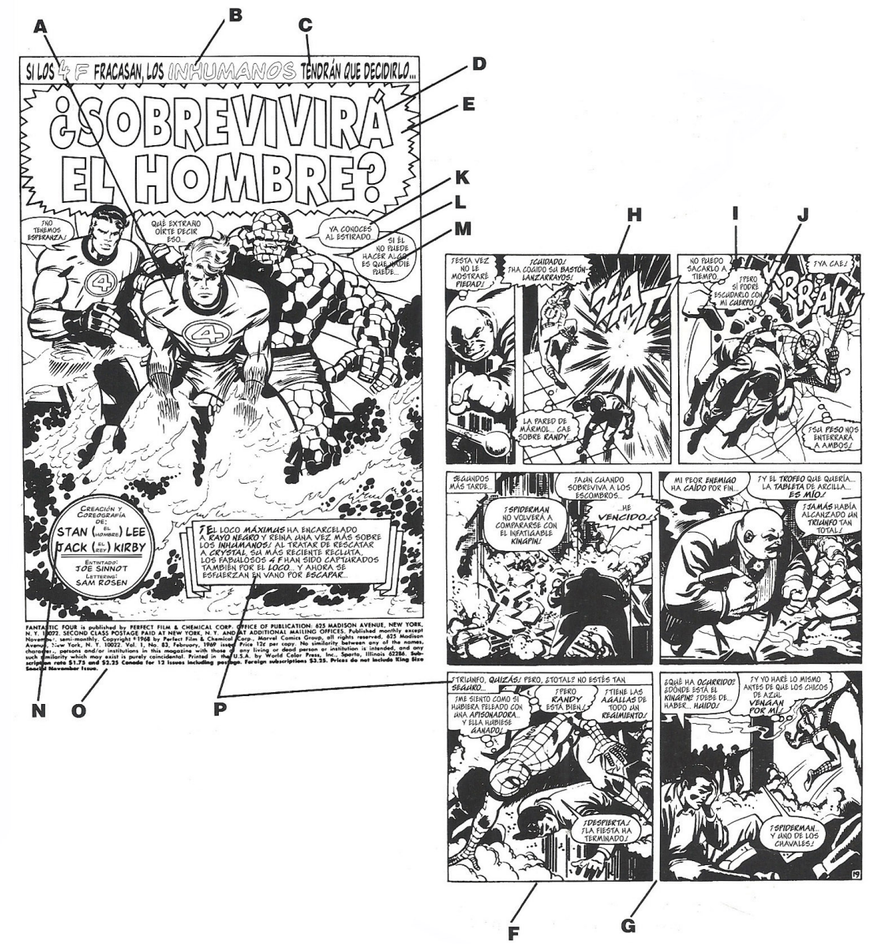
En semiótica, los cómics son analizados en cierto número de unidades dotadas de significado. Según Roman Gubern (en Barbalace, Dellepiane, Figueroa, Montal y Serques, 2008) y otros autores se pueden distinguir entre varias unidades:

1. Unidades significativas, que son las viñetas o pictogramas
2. Macrounidades significativas, que hacen referencia a la globalidad del objeto estético y tienen por lo tanto un carácter sintético.
3. Microunidades significativas, que son todos los elementos que definen, componen y se integran a la viñeta.

Rodríguez (1998, p. 38) añade que "la combinación de esta serie de componentes, la utilización de cada uno de los distintos códigos posibles, permite la elaboración global del mensaje".

Antes de dar paso a las unidades semióticas que conforman el cómic vale la pena mencionar los principales elementos que aparecen en una página de cómic y que menciona Stan Lee y John Buscema en su libro How to draw comics the Marvel way (1984, pp. 14 - 15) (ver imagen 3.2):
A: La primera página de la historia, con una gran viñeta introductoria, se llama splash page o portadilla.
B: El texto que precede al título, frecuentemente perfilado y coloreado, se llama cabecera.
C: Sigue llamándose cabecera aunque las letras estén en negro.
D: El nombre de la historia se llama título.

[52] En el cómic, el pictograma es la viñeta.
[53] La lexía es la imagen o el objeto mismo.



E: El título ocupa a menudo un espacio separado del dibujo que se llama splash ballon o cajetín del título.
F: Cada una de las ilustraciones se llama viñeta o panel.
G: El espacio en blanco que queda entre las viñetas se llama calle.
H: "ZAT" es un efecto de sonido llamado onomatopeya.
I: Este texto representa lo que el personaje está pensando y se llama globo de pensamiento.
J: Los pequeños círculos que conectan el globo de pensamiento

Imagen 3.2
Elementos de la página del cómic; Marvel, (1984).

3.3

3.4

Imagen 3.3
Viñeta;
The X-Men, Vol. 1, #4;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1964).

Imagen 3.4
Viñeta;
X-Men, Vol. 2, #1;
Guión: Chris Claremont & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1991).

3.5

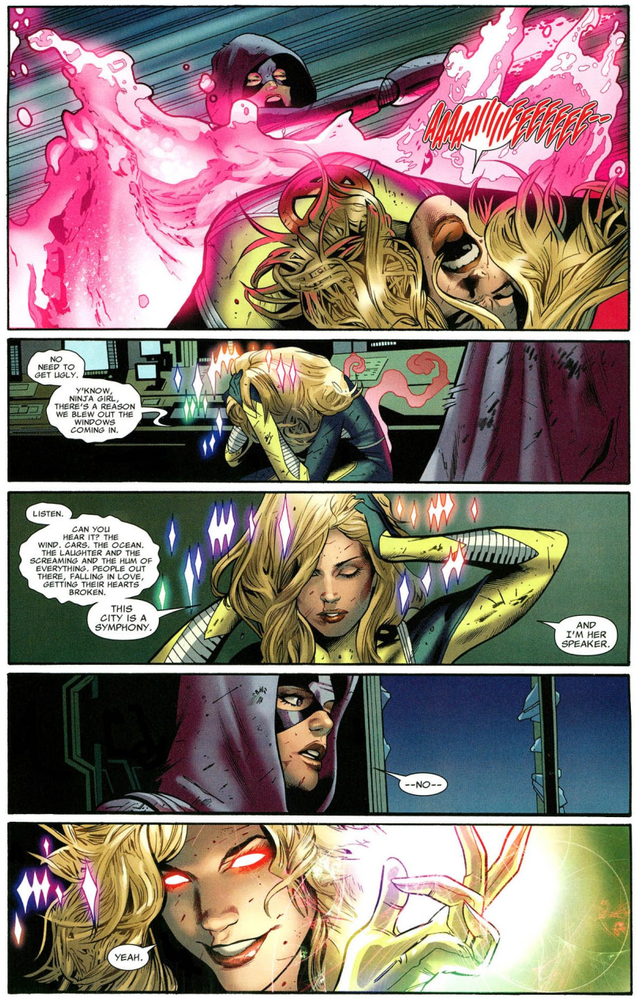
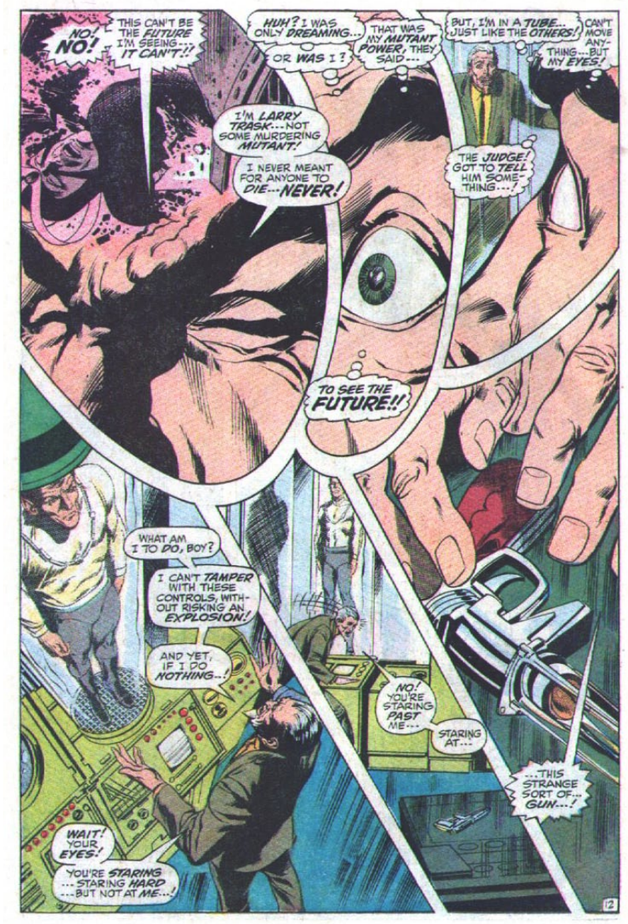


Imagen 3.5
Página con viñetas exteriores;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #511;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2009).

con el personaje se llaman burbujas.
K: Estos otros globos, en los que se lee lo que están diciendo los personajes se llaman globos de diálogo.
L: Las flechitas que conectan los globos de diálogo con los personajes (para que sepamos quién está hablando) se llaman rabos.
M: Palabras destacadas escritas en letra bold o negrita.
N: El recuadro en el que aparecen los nombres de los autores son los créditos.

3.6



3.7

Imagen 3.6
Formas de las viñetas;
The X-Men, Vol. 1, #59;
Guión: Roy Thomas &
Chris Claremont;
Trazos: Neal Adams;
Marvel, (1969).

Imagen 3.7
Tamños de las viñetas;
X-Men, Vol. 2, #190;
Guión: Mike Carey;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (2006).

O: Información técnica: Nombre de la editorial que publica el cómic, ciudad, fechas, etc. Suele hallarse en las primeras páginas. Es el cintillo legal.
P: Recuadros de texto dirigidos al lector y que no forma parte de los diálogos. Se llaman didascalias o texto de apoyo.

3.2.1 Unidades significativas

Alfie (1982, p. 52) señala que las unidades significativas están constituidas por los pictogramas, que son la "representación

pictográfica del mínimo espacio y/o tiempo significativos que constituyen la unidad de montaje de un cómic". De la relación de un pictograma con otros surge el montaje, definido por Gubern como "la selección de espacios y tiempos significativos, convenientemente articulados entre si para crear una narración y un ritmo adecuados, durante la operación de lectura". Con el montaje se crea el discurso sintagmático del cómic, que es la combinación de dos o más unidades significativas, misma que es, a su vez, una unidad dentro de la macrounidad total que sería el cómic mismo, o sea, la estructura total, que si nos remitiéramos solamente a un criterio gráfico, la macrounidad de montaje sería la página de cómic.

Las viñetas

Perucho Mejía en su libro Semiótica del cómic (2001, p. 23)[54] expone que

> las viñetas constituyen la unidad mínima de significación en el montaje del cómic, representando el espacio y/o tiempo de la acción narrada.
>
> Las viñetas son imágenes, células o pictogramas sucesivos, de diferentes formas y tamaños, rodeadas generalmente por líneas negras y separadas entre si por espacios en blanco o calles. La línea negra representa el elemento distintivo entre los personajes y los objetos y es la marca que determina el estilema[55] del dibujante. (ver imágenes 3.3 - 3.5)

Inicialmente, se distingue en la viñeta un continente y un contenido. Rodríguez Diéguez (1998, p. 48) menciona que el continente esta formado, normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del cómic. Se destacan tres aspectos del continente de la viñeta (ver imágenes 3.6 y 3.7):

1. Las características de las líneas constitutivas: rectas, curvas, ligeramente onduladas, de trazo, etc.
2. La forma de la viñeta. La más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, etc.
3. Las dimensiones de la viñeta.

Mejía (2001, p. 24) menciona también que el continente[56] dota a la viñeta de autonomía y de distinción respecto a lo que la circunda, creando a la vez una ventana que hace contemplativo su contenido, enmarcándolo en su propio continente. Transmite la ilusión de fuerza, representando dos espacios, el bidimensional del encuadre y el longitudinal de la profundidad o de la perspectiva.

[54] Existe muy poca bibliografía sobre semiótica del cómic, por lo que se utilizarán mayormente las teorías del libro *Semiótica del cómic* de Perucho Mejía.

[55] El estilema es el estilo o forma de representar las lexías, es la expresión gráfica.

[56] Continente, marco o perigrama, son los términos usados para designar a la línea que delimita la viñeta o el globo. El borde.

3.8

3.9

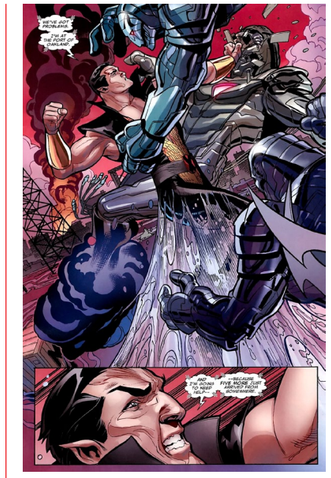


Imagen 3.8
El contenido de la viñeta;
X-Men, Vol. 2, #3;
Guión: Chris Claremont & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1991).

Imagen 3.9
Viñeta detalle;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #525;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Terry Dodson;
Marvel, (2010).

Menciona también que las viñetas, encuadres o globos sin continente amplían los espacios diegéticos, a la vez que los hacen ilimitados, permitiendo otras posibilidades imaginativas.

Rodríguez (1998, pp. 48, 57) sigue comentando que el contenido de la viñeta se puede especificar como contenido icónico y contenido verbal. El icónico puede estudiarse en su dimensión sustantiva —qué se representa— y adjetiva —añadiendo una

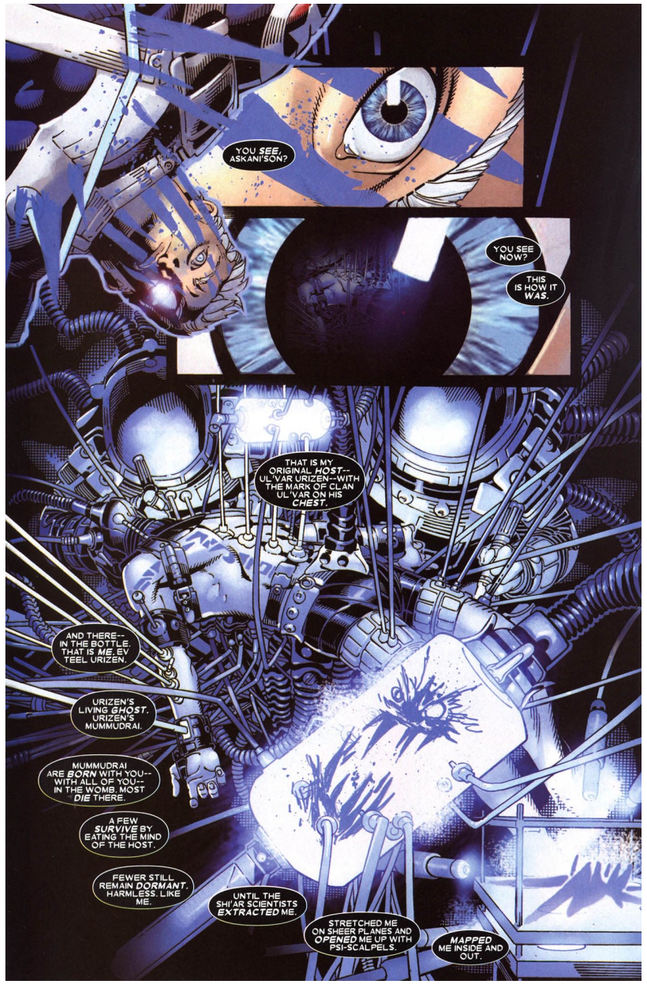
3.10

Imagen 3.10
Viñeta detalle;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #381;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Adam Kubert;
Marvel, (2000).

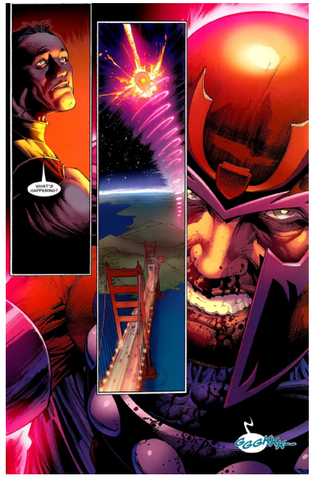
serie de características tales como el movimiento y la expresividad derivada de la información icónica—. Como ejemplo podemos considerar como icónico sustantivo a los personajes que se incluyen en la acción, pero inexpresivos e inmóviles. No están adjetivados. La adjetivación icónica se realiza, principalmente, por medio de los códigos cinéticos y la utilización de diferentes planos y angulaciones, elementos que se trataran más adelante. El contenido verbal puede ser clasificado como textos de transferencia o contextuales, textos dialogales y onomatopeyas, que también se verán más adelante (ver imagen 3.8).

Existen diversos tipos de viñetas. Mejía (2001) señala las llamadas viñetas detalle, que son "una modalidad de montaje que constituye una viñeta dentro de otra viñeta, representando la primera la acción general en un encuadre amplio y siendo la segunda una viñeta con un primer plano, subsidiaria de la anterior, de la que aclara, subraya o dramatiza una porción de su contenido" (Gasca & Gubern, 1994, p. 626) (ver imágenes 3.9 - 3.11);

3.11



3.12



3.13

Imagen 3.11
Viñeta detalle, página superviñeta y viñetas interiores;
X-Men, Vol. 2, #198;
Guión: Mike Carey;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (2007).

Imagen 3.12
Página superviñeta y viñetas interiores;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #522;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Whilce Portacio;
Marvel, (2010).

Imagen 3.13
Viñeta partida;
X-Men, Vol. 2, #72;
Guión: Joe Kelly;
Trazos: Carlos Pacheco;
Marvel, (1998).

la página superviñeta, que es una unidad de contención y de atención visual, en donde el continente de la viñeta se convierte en una página entera, en la que la viñeta de fondo funciona a manera de un todo que se convierte en apoyatura al funcionar como extensión de las subviñetas yuxtapuestas, estableciendo una unidad y un ritmo narrativo (ver imágenes 3.11 y 3.12); y la viñeta o pantalla partida (Split panel) que consiste en una fragmentación irregular del formato de las viñetas, las cuales se

3.14

Imagen 3.14
Splash panel;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #394;
Guión: Joe Casey;
Trazos: Ian Churchill;
Marvel, (2001).

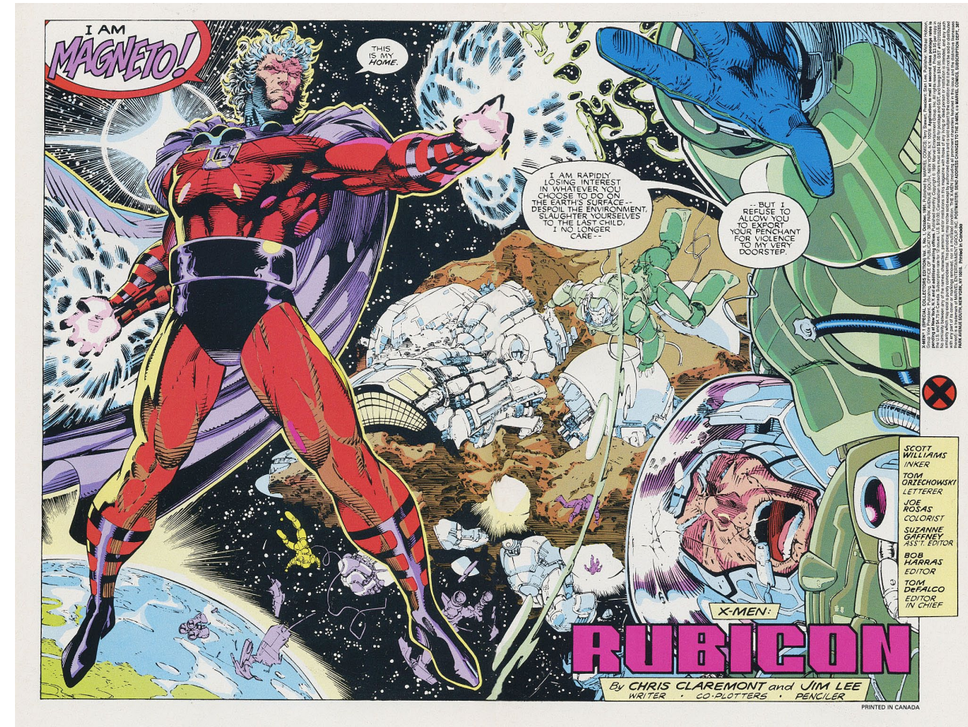
Imagen 3.15
Splash page inicial;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #112;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1978).

3.15

subdividen para dilatar las distancias y los espacios conexos de acción, creando diversas interacciones entre los significantes. Usualmente el formato se parte en sentido diagonal, de manera recta o en forma de rasgado, produciendo una dirección irregular en la mirada (ver imagen 3.13).

Además podemos mencionar las llamadas splash pages o a veces conocidas simplemente como splash, que son dibujos a toda página en un cómic. Una splash page se utiliza a menudo

3.16



como la primera página de una historia, e incluye el título y los créditos (ver imagen 3.15). Las splash pages que no están en la primera página de una historia se llaman interior splash pages que pueden o no incluir títulos y créditos. Una viñeta que es más grande que otras en la página se denomina splash panel (ver imagen 3.14). Una splash page que aparece en dos páginas se llama doble splash page (ver imagen 3.16). En raras ocasiones, las splash pages son de más de dos páginas, pero esto ya se consideraría como poster.

Otros tipos de viñetas a considerar son las llamadas viñetas cerradas que son las que están limitadas por todos sus lados y que se utilizan cuando se desea crear una toma única y cerrada (ver imagen 3.17) y las viñetas abiertas que no tienen limitación alguna, de tal manera que crean efectos muy buscados (ver imagen 3.18). Las viñetas exteriores son aquellas que se encuentran separadas de las demás por medio de las calles o por los márgenes de la página (ver imagen 3.5 y 3.8). Las viñetas interiores

Imagen 3.16
Doble splash page;
X-Men, Vol. 2, #1;
Guión: Chris Claremont & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1991).

3.17

3.18

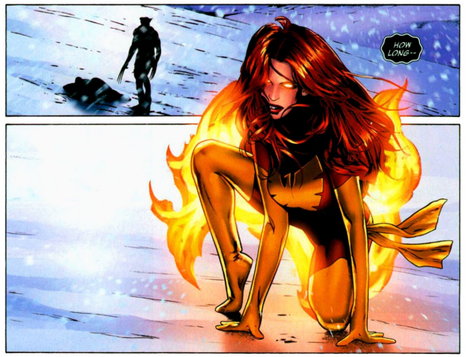


Imagen 3.17
Viñetas cerradas;
X-Treme X-Men, Vol. 1, #1;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Salvador Larroca;
Marvel, (2001).

Imagen 3.18
Viñeta abierta;
X-Men: Phoenix Endsong, Vol. 1, #3;
Guión: Greg Pak;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2005).

son aquella que se encuentran contenidas dentro de una viñeta más grande (ver imágenes 3.11 y 3.12).

Además, la yuxtaposición de viñetas, sean del tipo que sean vertebran el eje sintagmático de la narración (Gasca & Gubern, 1994, p. 588).

3.2.2 Macrounidades significativas

Alfie (1982, p. 52) considera que

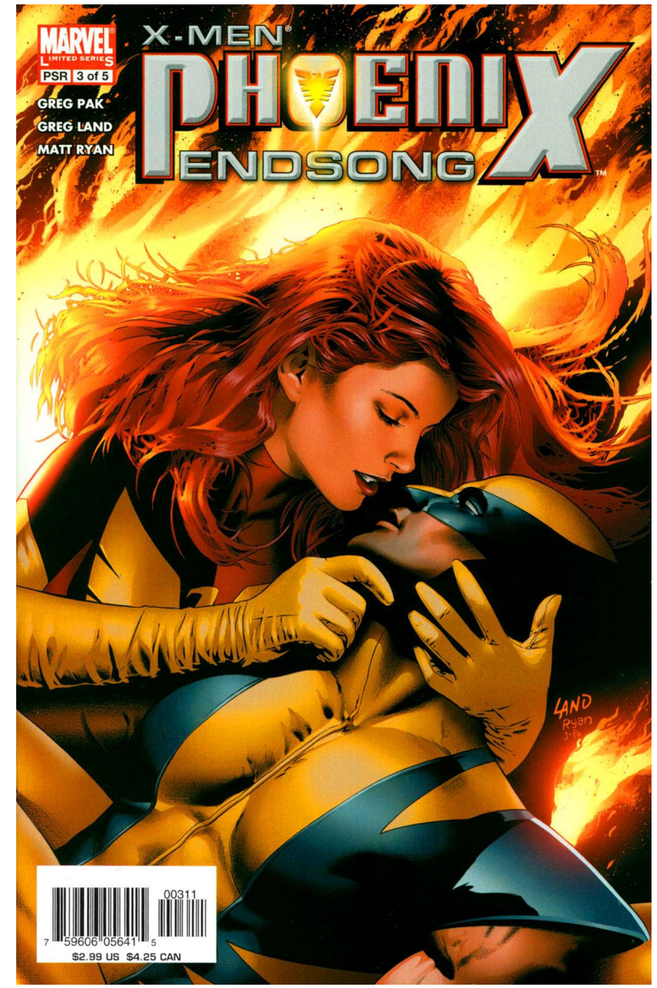
> Las macrounidades significativas son aquellas que se refieren al objeto estético en su totalidad, siendo la estructura que posee en sí el mismo cómic como los estilemas (rasgos constantes de un estilo) y grafismos personales del dibujante

Estas unidades podrían considerarse las más importantes para el análisis de esta investigación, ya que son las que definen el estilo gráfico del cómic. Perucho Mejía (2001, pp. 31 - 46) clasifica las macrounidades significativas en:

Estilema
El estilema es la forma expresiva, el estilo a través del cual, el dibujante representa gráfica o pictóricamente el trazo de la línea, la forma y los colores, la técnica y el recurso ilustrativo, el uso de lo mimético, de lo expresionista o del collage como elementos determinantes para configurar la diégesis.[57] Debe ser eficaz con la modulación de la línea en los contornos, el entintado, el relleno, los sombreados, el uso de la tipografía, de los gestemas y de la trama (ver imágenes 3.19 y 3.20).

[57] La diégesis, es la historia, lo que se narra o se cuenta.

3.19



3.20

3.21

Imagen 3.19
Estilema;
X-Men: Phoenix Endsong, Vol. 1, #3;
Portada: Greg Land;
Marvel, (2005).

Imagen 3.20
Estilema;
The X-Men, Vol. 1, #10;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1965).

Imagen 3.21
Gran plano general;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #137;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

El estilema es la fórmula, el modo de representar y diferenciar diversos aspectos de las viñetas. Puede ser figurativo, hiperrealista, realista, minimalista, abstracto, caricaturesco o experimental, debiendo para ello, el dibujante, ser muy preciso en la factura (acertada aplicación del estilema, de los recursos materiales y de la técnica en la realización de las viñetas) y en la textura como fines específicos en la composición y en la aplicación de recursos y materiales. En el estilema cuenta la elección

3.22

Imagen 3.22
Plano general;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #444;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Alan Davis;
Marvel, (2004).

Imagen 3.23
Plano americano;
X-Men: Phoenix Endsong, Vol. 1, #2;
Guión: Greg Pak;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2005).

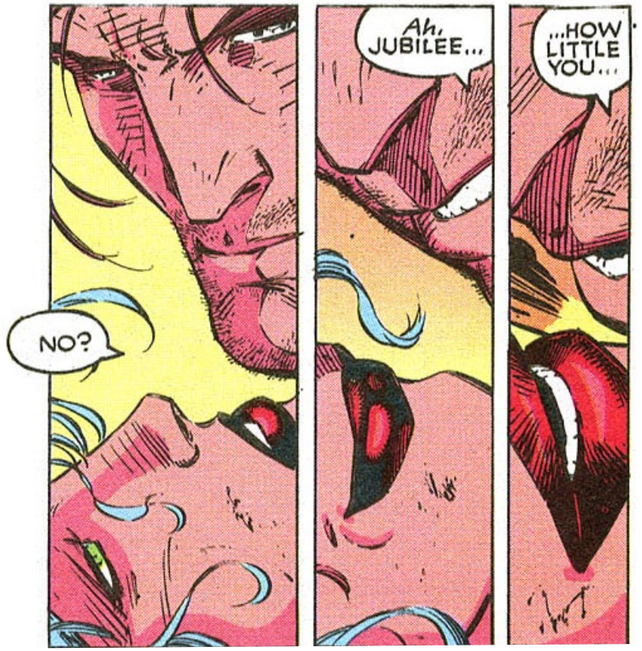
3.23

de la técnica con todos sus valores simbólicos, emotivos y connotativos como elementos relevantes de la imagen.

Encuadre
El encuadre encierra la imagen (contenido), transformando este fragmento en parte del discurso, señalando su objetivo, que es la atención. Para Alfie (1982, p. 54)

> el encuadre es uno de los elementos semánticos que forman parte de las convenciones del cómic y que puede ser definido

3.24



3.25

Imagen 3.24
Plano detalle;
X-Men, Vol. 2, #4;
Guión: John Byrne & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

Imagen 3.25
Plano medio;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #212;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Rick Leonardi;
Marvel, (1986).

> como la delimitación bidimensional de un espacio que se refiere a dos órdenes de espacios distintos: el de la superficie del papel sobre el que se dibuja el pictograma o se imprime éste; y el del espacio figurativo que desea representar el dibujante.
>
> Basándose en la anterior definición, es sencillo comprender por que existen cómics de ínfima calidad respecto de su elaboración, los cuales son prácticamente bidimensionales y aplanados y por qué existen cómics de una calidad artística incuestionable, en los que cada pictograma presenta una construcción sumamente elaborada y compleja.

Tomando como referencia la figura humana, Barbalace y otros (2008, p. 4) distinguen varios tipos de planos utilizados en los encuadres:

> **El gran plano general:** describe el ambiente donde transcurre la acción. En este tipo de planos, los personajes apenas se perciben, o quedan fundidos en el fondo (ver imagen 3.21).
>
> **El plano general:** tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el contexto, aunque las referencias

3.26

3.27

Imagen 3.26
Primer plano;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #336;
Guión: Scott Lobdell;
Trazos: Joe Madureira;
Marvel, (1996).

Imagen 3.27
Primerísimo plano;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #517;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2010).

del ambiente son menores al plano anterior. La figura humana cobra protagonismo, sobre todo, en las viñetas de acción física (ver imagen 3.22).

El plano americano: encuadra la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes, así como los rasgos de sus rostros (ver imagen 3.23).

El plano detalle: selecciona una parte de la figura humana o un objeto que, de otra manera, hubiese pasado desapercibido (ver imagen 3.24).

El plano medio: recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje. Se destaca más la acción que el ambiente y, a su vez, cobra importancia la expresión del personaje (ver imagen 3.25).

El primer plano: selecciona el espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sobresalen los rasgos expresivos y conocemos el estado psicológico, emocional, etc. del personaje (ver imagen 3.26).

El primerísimo plano: "encuadra solamente el rostro" (Barbieri, 1998, p. 136) (ver imagen 3.27).

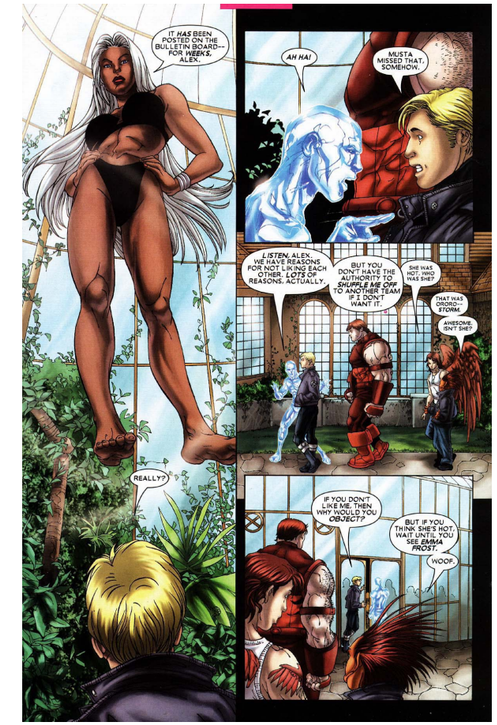
Angulaciones

Los encuadres pueden ser tomados desde angulaciones diferentes. Los ángulos de visión son los puntos de vista desde donde se observa la acción. Permiten dar profundidad y volumen a la viñeta, así como sensación de grandeza o pequeñez, según el punto de vista adoptado. La elección de un plano o de un ángulo de visión va a producir efectos expresivos determinados.

En el ángulo de visión normal o ángulo medio, la acción ocurre a la altura de los ojos.

3.28

3.29



En el ángulo de visión en picado o cámara alta, la acción es representada de arriba hacia abajo. Éste tipo de ángulo ofrece la sensación de pequeñez (ver imagen 3.28).

En el ángulo de visión en contrapicado o cámara baja la acción es representada de abajo hacia arriba. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de superioridad (Barbalace, et. alt, 2008, p. 4) (ver imagen 3.29).

Gestemas

Los gestemas son elementos utilizados para resaltar partes y detalles de personajes o de objetos, otorgándoles connotaciones psicológicas o emotivas muy precisas. "El código gestual, permite relacionar determinadas formas expresivas con la caracterización de estados de ánimo" (p. 4) (ver imágenes 3.30 - 3.32).

Alfie (1998, p. 56) agrega que los gestos son, para los personajes de los cómics, una de las principales formas de expresión, junto con el lenguaje verbal.

Existen situaciones estandarizadas con relación a la expresión

Imagen 3.28
Ángulo de visión en picado;
X-Men, Vol. 2, #157;
Guión: Chuck Austin;
Trazos: Salvador Larroca;
Marvel, (2004).

Imagen 3.29
Ángulo de visión en contrapicado;
X-Men, Vol. 2, #157;
Guión: Chuck Austin;
Trazos: Salvador Larroca;
Marvel, (2004).

3.30

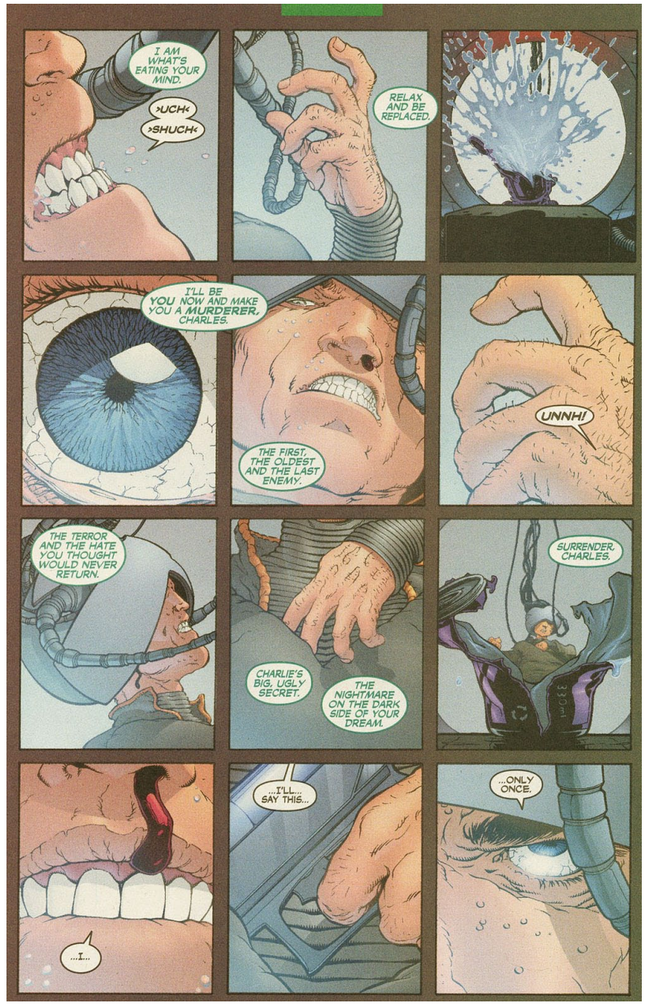
3.31

Imagen 3.30
Gestemas;
Astonishing X-Men, Vol. 3, #4;
Guión: Joss Whedon;
Trazos: John Cassaday;
Marvel, (2004).

Imagen 3.31
Gestemas;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #510;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2009).

Imagen 3.32
Gestemas;
New X-Men, Vol. 1, #114;
Guión: Grant Morrison;
Trazos: Frank Quitely;
Marvel, (2001).

3.32



visual de los personajes y de los superhéroes, tal es el caso del código de la mirada, que es uno de los principales atributos del personaje en posición de superioridad respecto al lector.

La perspectiva
La perspectiva es un elemento de profundidad, distorsión y exageración del espacio, es un recurso para representar también el tiempo del relato en los encuadres y en las angulaciones de

3.33

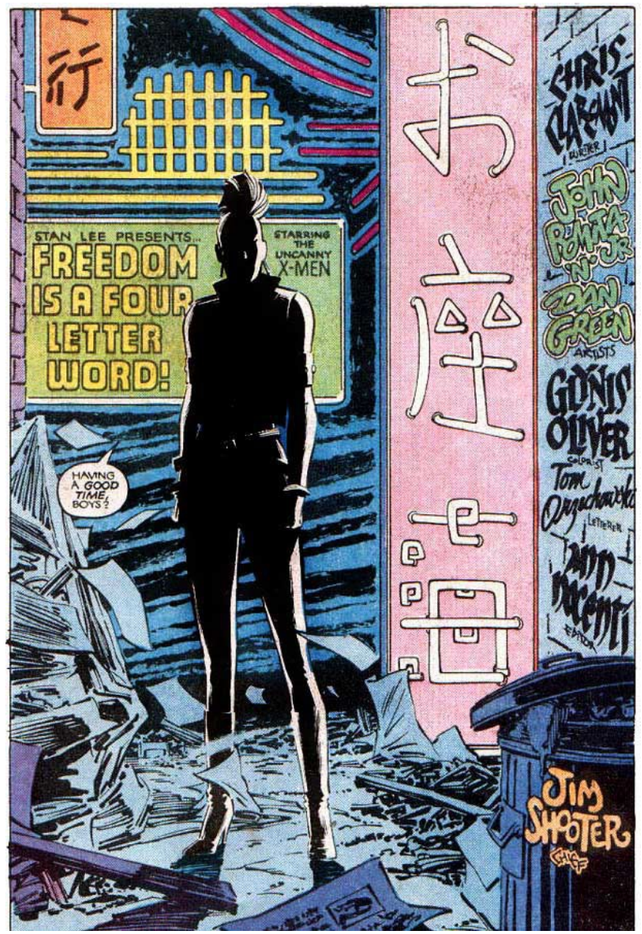
3.34

Imagen 3.33
Perspectiva;
X-Men, Vol. 2, #157;
Guión: Chuck Austin;
Trazos: Salvador Larroca;
Marvel, (2004).

Imagen 3.34
Perspectiva;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #141;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1981).

las viñetas. La perspectiva altera el ritmo y la acción secuencial visual, creando pausas, aceleraciones, acercamientos y distanciamientos (ver imágenes 3.33 y 3.34).
Esta ilusión espacial que depende de su centro de anclaje hace que el espectador reaccione indistintamente ante la contemplación visual y la amplitud del ángulo de la viñeta explorando su relación con los objetos y personajes.
Barbalace y otros (2008, pp. 4, 5) hablan de un espacio virtual, en el cual se distribuyen los elementos a diferente distancia

Imagen 3.35
Sombras chinescas;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #206;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (1986).

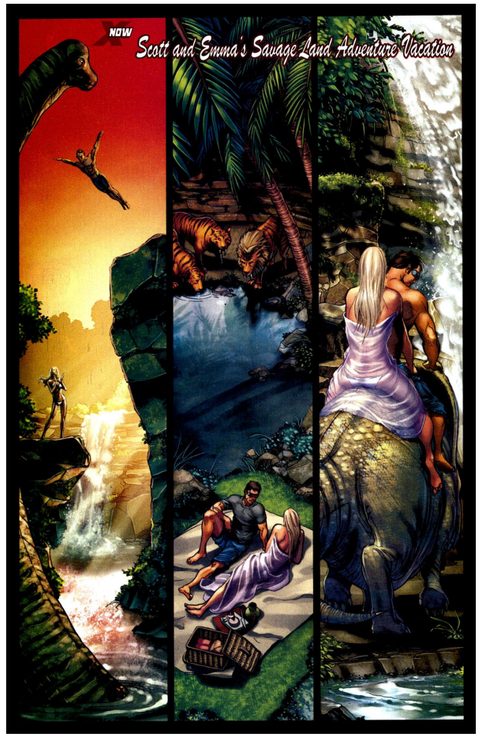


3.35

del eje para obtener una composición en profundidad, lo que sería la composición interna de la viñeta y cuyos elementos propios son el decorado y los personajes.
Para que los objetos parezcan reales se necesita de la perspectiva, que es el arte de dibujar objetos tridimensionales en una superficie bidimensional para recrear la profundidad y la posición relativa de los objetos. Es también la ilusión visual que, percibida por el observador, ayuda a determinar la profundidad y ubicación de objetos a distancias distintas.

Barbieri (1998, pp. 116, 117) comenta que además de representar la profundidad del espacio, la perspectiva tiene otra función tradicional en las artes visuales:

3.36



3.37

la de representar el tiempo, ya que en los cómics las viñetas no son instantáneas sino que proporcionan duración a la imagen, es decir, aquello que es representado en un cómic no es solamente un instante, sino un periodo de tiempo.

Sombras chinescas
La sombra es el contraste de luz. Sustituye el cuerpo, el color y el objeto por una silueta en una estrecha relación de signo. No imita la forma sino que la simboliza, la simplifica y la dramatiza. Las sombras chinescas son un recurso expresivo y muy eficaz aplicado en la estructura del cómic (ver imagen 3.35).

El color
"El color es un elemento que juega un papel muy importante en la composición de la viñeta ya que puede cumplir diferentes funciones: figurativa, estética, psicológica y significante" (Barbalace y otros, 2008, p. 5).
Los autores que hablan sobre semiótica del cómic no incluyen

Imagen 3.36
Color icónico;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #495;
Guión: Ed Brubaker;
Trazos: Mike Choi;
Marvel, (2008).

Imagen 3.37
Color icónico;
New Mutants, Vol. 3, #14;
Portada: Adi Granov;
Marvel, (2010).

3.38

3.39

Imagen 3.38
Color saturado;
The X-Men, Vol. 1, #3;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1964).

Imagen 3.39
Color saturado;
X-Men, Vol. 2, #7;
Guión: Jim Lee & Scott Lobdell;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

al color dentro de las macrounidades significativas,[58] sin embargo creo que es una parte fundamental para definir el estilo de un cómic.

Joan Costa (1989) menciona que el color ya es un elemento de la plástica y la gráfica, en el mismo sentido que lo son las formas, las imágenes y el texto por lo que puede ser denotativo, vinculado al mundo de la representación de la realidad. Sus variaciones van de más icónico o realista a más saturado, y de más sobresaturado a más fantasioso. Cuando el color se utiliza en su capacidad de representación figurativa, incorporado a las imágenes realistas de la fotografía o de la ilustración, se aplica, y percibe, como un atributo natural de las cosas: el color como atributo de la forma realista.

Se reconocen tres gradaciones de esta categoría funcional del color: icónico, saturado y fantasioso. Si en el primer grado el color es (o pretende ser) realista, en el segundo es exaltado y en el tercero ya no hay ni fidelidad ni exageración: hay modificación, alteración cromática, pero no alteración formal.

En el color icónico la expresividad cromática ejerce una función de aceleración identificadora de aquello que se representa en la

[58] Algunos autores lo ponen dentro de las microunidades significativas, pero creí pertinente cambiarlo a las macrounidades significativas, ya que tratan las características del estilema.

3.40

3.41

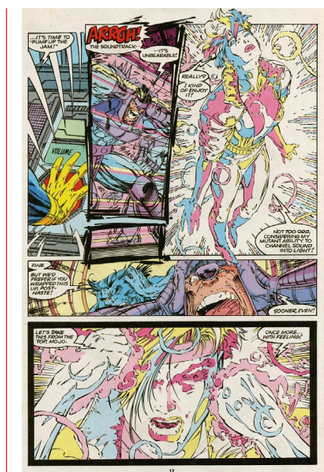


Imagen 3.40
Color alterado;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #510;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2009).

Imagen 3.41
Color fantasioso;
X-Men, Vol. 2, #10;
Guión: Jim Lee & Scott Lobdell;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

imagen, y que corresponde al hecho empírico de que cada cosa tiene su color: la vegetación es verde, el cielo azul, los labios rosados.

El color icónico cubre todas las variantes figurativas de la imagen, desde la más intencionadamente realista a la imagen figurativa situada en el límite de la abstracción. De la misma manera que se ha establecido una escala de iconicidad decreciente de las imágenes, y de la misma manera que la forma pasa de un plano hiperrealista a planos sucesivamente abstractos, el color también sigue esta ley de la iconicidad decreciente.

Situaremos, pues, la iconicidad cromática correspondiente a la función hiperrealista del color en un nivel vinculado a la máxima voluntad de imitación (ver imágenes 3.36 y 3.37).

La segunda variable del color denotativo o realista es el color saturado. Se trata de un cromatismo exaltado, más brillante, y por eso más pregnante. Los colores son ahora más densos, puros, luminosos y contrastados en la imagen que en la realidad (ver imágenes 3.38 y 3.39). El color saturado quiere la realidad "más bonita, más alegre, más brillante". Por eso exagera el colorido de las cosas y produce contrastes cromáticos que no vemos en la realidad. Los ilustradores y fotógrafos recurren a este artificio porque el mundo es más atractivo en colores brillantes.

El color alterado no se interesa por exaltar el efecto de realidad, sino por cambiarlo modificando las apariencias de la realidad en beneficio de la gráfica (ver imagen 3.40).

El color fantasioso también es el resultado de una operación (manual o técnica) en el que la fantasía o manipulación nace

3.42

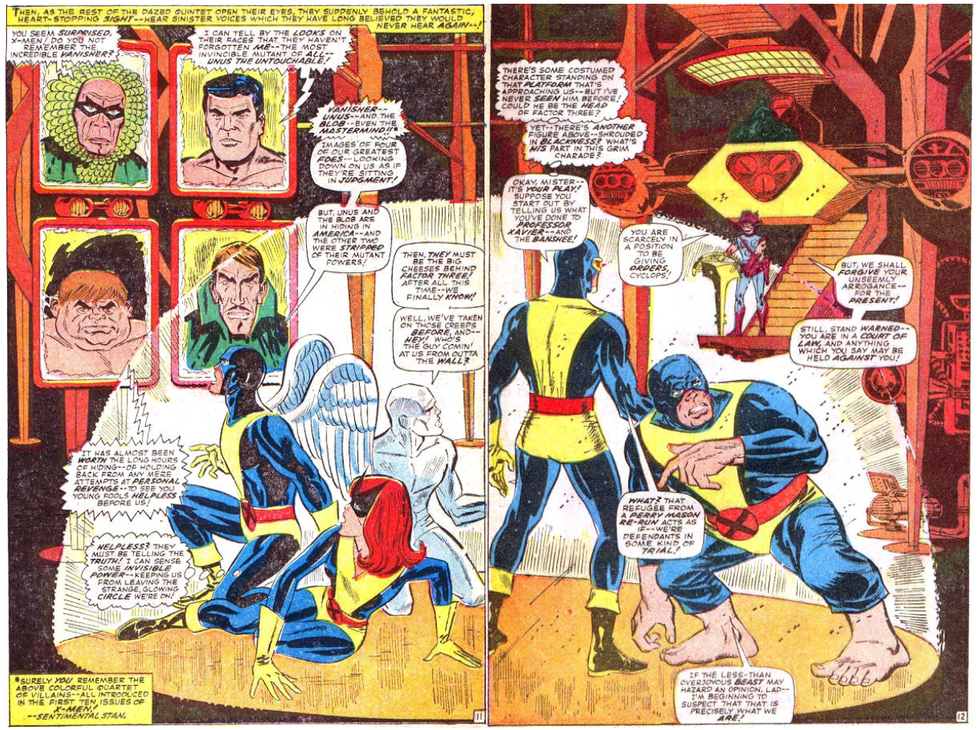


Imagen 3.42
Globos;
The X-Men, Vol. 1, #37;
Guión: Roy Thomas;
Trazos: Ross Andru;
Marvel, (1967).

como una nueva forma expresiva. Por ejemplo las fotografías solarizadas en las que no se altera la forma, pero sí el color. De esta forma se crea una ambigüedad entre la figura representada y el color expresivo que se le aplica, creando una fantasía de representación (ver imagen 3.41).

3.2.3 Microunidades significativas

"Las microunidades significativas son convenciones específicas exclusivas de los cómics, pero no imprescindibles para su expresión" (Barbalace y otros, 2008, p. 5). Algunas de las microunidades significativas que señala Perucho Mejía (2001, pp. 49 – 70) son las siguientes:

Los globos o locugramas
Son elementos exclusivos de los cómics, conocidos también como nubecilla, bocadillo, ballon, etc., que integran en su

3.43

3.44

interior el texto hablado de los diálogos, estableciendo sincrónicamente las relaciones entre palabras e imagen.
La característica principal de los globos radica en que tienen integrado en su perigrama un rabillo (lengüeta) como indicador del lugar de la emisión fonética.

Ovalados o rectangulares expresan los diálogos normales. Con forma de nube indican pensamientos no expresados en voz alta. Con líneas quebradas como dientes de sierra expresan cólera o gritos emitidos por un personaje. Punteados expresan un monólogo o soliloquio en voz baja. Ondulados, expresan sueños o ideas (ver imágenes 3.42 - 3.45).

También existen los globos compartidos o interconectados que "expresan una secuencia de frases que se encadenan o se solapan; y con rabos compartidos, cuando varios personajes pronuncian la misma locución" (Gasca y Gubern, 1994, pp. 440, 444).

Imagen 3.43
Globos;
X-Men, Vol. 2, #64;
Guión: Scott Lobdell & Ben Raab;
Trazos: Carlos Pacheco;
Marvel, (1997).

Imagen 3.44
Globos;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #137;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

3.45

3.46

Imagen 3.45
Globos;
X-Men, Vol. 2, #3;
Guión: Chris Claremont & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1991).

Imagen 3.46
Metáforas visualizadas;
New X-Men, Vol. 1, #121;
Guión: Grant Morrison;
Trazos: Frank Quitely;
Marvel, (2002).

Otros de los elementos que aparecen con frecuencia dentro del globo son las metáforas visualizadas (Mejía los llama globos icónicos), que son convenciones gráficas que expresan el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico. Ejemplos son un foco o bombilla que significa el haber tenido una idea brillante (Alfie, 1982, p. 55) (ver imagen 3.46).

Onomatopeyas

Las onomatopeyas, son fonemas por su concepción acústica, con enorme valor gráfico, plástico, tipográfico y semántico que representan el "grito visual" en el interior de la viñeta. Las onomatopeyas son sonogramas, convenciones propias del cómic, que sugieren ruidos, sonidos o estallidos producidos por personajes, objetos o animales (ver imágenes 3.47 - 3.49).
Su tratamiento gráfico y plástico ha contribuido al privilegio expresivo de los cómics. Gasca y Gubern (1994, p. 579) dicen que para aumentar su expresividad, las onomatopeyas de los

3.47

3.48

3.49

Imagen 3.47
Onomatopeyas;
The X-Men, Vol. 1, #38;
Guión: Roy Thomas;
Trazos: Don Heck;
Marvel, (1967).

Imagen 3.48
Onomatopeya;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #211;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (1986).

Imagen 3.49
Onomatopeya;
X-Men, Vol. 2, #5;
Guión: John Byrne & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

cómics han recibido con frecuencia un tratamiento gráfico privilegiado, de gran vistosidad, tamaño y relieve plástico, de modo que no ha resultado posible muchas veces eliminarlas de las viñetas en las traducciones de los cómics estadounidenses, lo que ha contribuido decisivamente a universalizar muchas onomatopeyas de origen inglés, idioma rico en expresiones fonosimbólicas, como el caso de expresiones como bang, boom, crash y muchas otras.

3.50

3.51

Imagen 3.50
Didascalias;
X-Treme X-Men, Vol. 1, #9;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Salvador Larroca;
Marvel, (2002).

Imagen 3.51
Didascalias;
X-Men, Vol. 2, #1;
Guión: Chris Claremont & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1991).

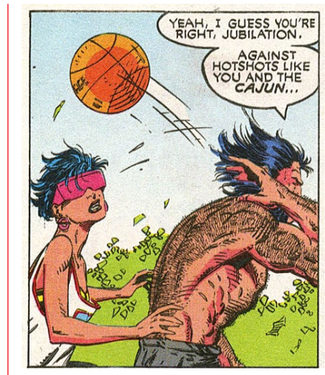
Cartelas o didascalias
Gasca y Gubern (1994, p. 412) los llaman cartuchos, y son cápsulas, regularmente rectangulares, insertas dentro de la viñeta o entre dos viñetas consecutivas, cuyo texto inscrito cumple la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen o de la acción, facilitar la continuidad narrativa o reproducir el comentario del narrador. Roland Barthes denominó a sus funciones anclaje (para desvanecer la polisemia o ambigüedad de una imagen) y conmutación (cuando el mensaje lingüístico complementa las imágenes, para hacer avanzar la narración).

Para separarlas de los globos, son coloreadas y están ubicadas armónicamente sobre la página (ver imágenes 3.50 y 3.51).

Rotulación o tipografía
Barbieri (1998, p. 176) dice que para el cómic, la relación entre textos e imágenes es de importancia fundamental desde el punto de vista gráfico. Las palabras, ya sea contenidas en un globo,

3.52

3.53



3.54

o como parte de una didascalia, como ruidos o gritos fuera del globo, son importantes para el aspecto gráfico de toda la página y para el ritmo gráfico.
La tipografía, conocida también como lettering, es un signo de gran valor gráfico
que puede aportar decisivas connotaciones al sentido del texto. El uso de mayúsculas, minúsculas, subrayados, estilos caligráficos, signos de admiración y tamaños diversificados de las letras se convierte así en un eficaz medio creativo y expresivo al servicio del autor de cómics, capaz de integrarse orgánicamente en el complejo sígnico del lexipictograma (Gasca & Gubern 1994, p. 480).

Imagen 3.52
Rotulación o tipografía;
The X-Men, Vol. 1, #3;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1964).

Imagen 3.53
Trayectoria lineal simple;
X-Men, Vol. 2, #4;
Guión: John Byrne & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

Imagen 3.54
Trayectoria lineal color;
The X-Men, Vol. 1, #3;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1964).

3.55

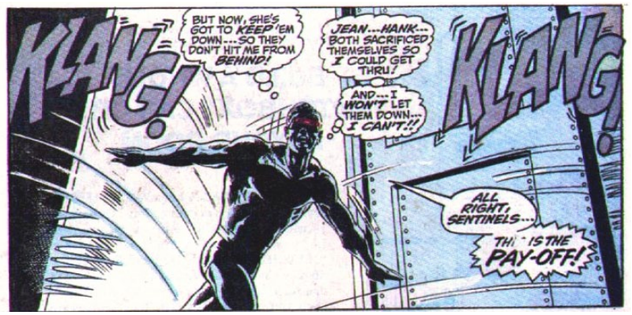
3.56

Imagen 3.55
Impacto;
The X-Men, Vol. 1, #52;
Guión: Arnold Drake;
Trazos: Werner Roth;
Marvel, (1969).

Imagen 3.56
Nubes;
The X-Men, Vol. 1, #3;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1964).

Imagen 3.57
Oscilación;
The X-Men, Vol. 1, #59;
Guión: Roy Thomas &
Chris Claremont;
Trazos: Neal Adams;
Marvel, (1969).

3.57



Barbalace y otros (2008, p. 5) mencionan que la tipografía es la personalización de los textos mediante estilizaciones gráficas mas o menos elaboradas (ver imagen 3.52).
Además señalan que el texto utilizado en el cómic cumple las siguientes funciones:
- Expresar los diálogos y pensamientos de los personajes
- Introducir información de apoyo en las cartelas
- Evocar los ruidos de la realidad a través de onomatopeyas.

Barbieri (1998, p. 178) agrega que un aspecto importante, y poco considerado, de la comunicación y de la gráfica del cómic se refiere al tipo de letra. El rotulado es la operación de escritura material de los textos escritos en los espacios-texto, sean globos o didascalias. Por extensión, el término es usado también para definir el estilo con el que ha sido realizada esta escritura.

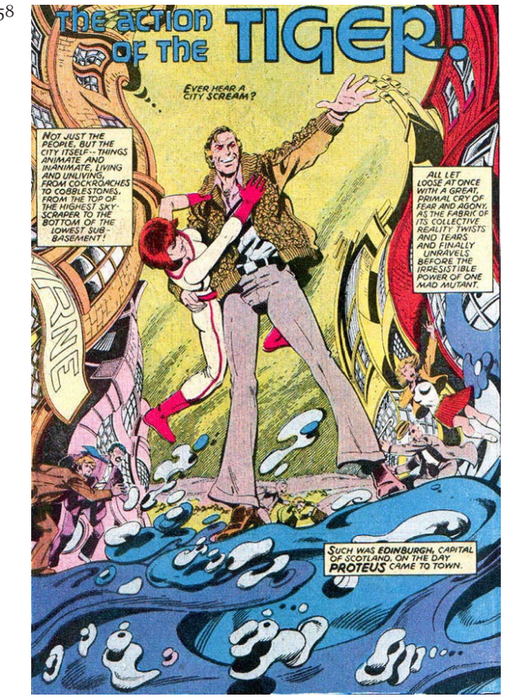
Figuras cinéticas
Expresan ilusión de desplazamiento y movilidad en la imagen estática. Su representación se hace con líneas y nubecillas, llamadas igualmente movilgramas o iconemas, ya que no poseen semejanza figurativa con la realidad.

Los modos de representar el movimiento y la trayectoria espacial de los personajes en el cómic, varían según la intención, la elección del instante y la idoneidad del dibujante, quien es el que representa la dirección del objeto visual.

Uno de los movimientos mayormente representados con líneas cinéticas son los puñetazos, que "constituyen el movimiento violento por excelencia en los cómics de acción y aventuras, resultado de una manifestación del poder del héroe" (Gasca & Gubern, 1994, p. 210).

Rodríguez (1998, pp. 71 – 72) clasifica las figuras cinéticas en:
1. Trayectoria: que es la señalización gráfica del espacio que

3.58



3.59

hipotéticamente recorre un objeto en un breve periodo de tiempo. Los tipos básicos de trayectoria pueden ser: trayectoria lineal simple, en la que una o varias líneas señalan el espacio recorrido (ver imagen 3.53); trayectoria lineal color, similar a la anterior a diferencia de que las líneas de trayectoria aparecen en un color distinto del que tiene el fondo sobre el que se produce el movimiento (ver imagen 3.54); y la oscilación que se expresa por medio de un halo punteado o elementos similares a la silueta, pero desdibujados, para expresar un movimiento vibratorio o de vaivén (ver imagen 3.57).

2. Efectos secundarios del movimiento: en las que se incluye el impacto que presupone un movimiento previo inmediato y que suele representarse por medio de una estrella irregular en cuyo centro se localiza el objeto causante del impacto (ver imagen 3.55); las nubes que acompañan objetos y personajes en movimiento (ver imagen 3.56); la deformación cinética que se produce cuando un objeto flexible se deforma como consecuencia del movimiento (ver imagen

Imagen 3.58
Deformación cinética;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #128;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1979).

Imagen 3.59
Descomposición de movimiento;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #199;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (1985).

3.60

3.61

3.62

3.63

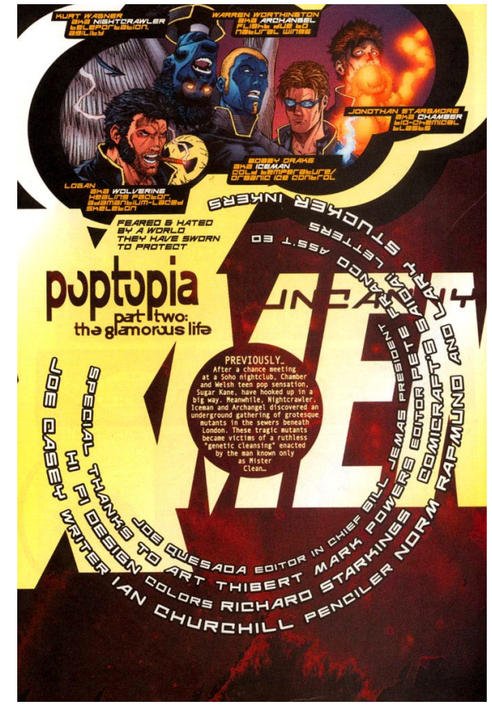


Imagen 3.60
Montaje;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #381;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Adam Kubert;
Marvel, (2000).

Imagen 3.61
Montaje;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #522;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Whilce Portacio;
Marvel, (2010).

3.58); y la descomposición de movimiento que "consiste en la descomposición de la imagen plasmando las diferentes fases consecutivas de la acción (ver imagen 3.59). De este modo, el personaje genera una especie de eco óptico de gran expresividad plástica" (Gasca & Gubern, 1994, p. 274).

3.2.4 Montaje: la construcción de la página

Como mencionamos anteriormente, la viñeta constituye la unidad de montaje del cómic. Por tanto, "es a través de su vertebración concatenada, o montaje, como se construye y progresa la narración, por consecuencia, los criterios estéticos y narrativos para articular la secuencia de viñetas son variadísimos" (Gasca & Gubern, 1994, p. 606) y dependen de las decisiones y estilos de cada autor, guionista y dibujante ya que "las viñetas se organizan desde el punto de vista editorial, en unas unidades

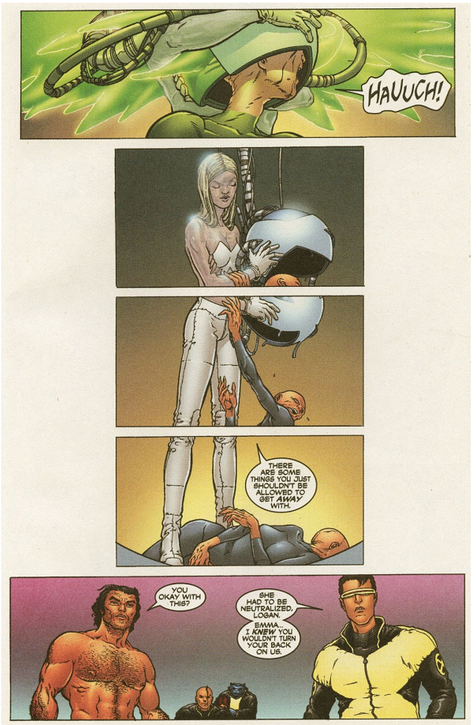
de publicación, tales como la página de cómics y que pueden determinar una estructura plástica y narrativa a la vez, creando distintos efectos globales, rítmicos y estéticos" (Gasca & Gubern, 1994, p. 588) (ver imágenes 3.60 y 3.61).

Por otro lado, Barbieri (1998, p. 152) añade que en el mundo del cómic, una gran cantidad de elecciones implícitamente gráficas están en manos del dibujante, quien decide el producto definitivo, a excepción de algunos aspectos editoriales (ver imágenes 3.62 y 3.63).
Menciona además que los aspectos gráficos de la producción de cómics son aquellos que conciernen a la estructura general de la página, los ritmos gráficos en la sucesión de viñetas y el lettering al margen. Lo cual ya representa mucho: es la dirección del efecto visual de las páginas, ya que el cómic no es la simple sucesión de escenas contenidas en una imagen, al contrario, es un lenguaje en el que las relaciones entre una y otra imagen, gráficas o narrativas, son más importantes que las imágenes mismas.

Imagen 3.62
Montaje;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #397;
Guión: Joe Casey;
Trazos: Sean Phillips;
Marvel, (2001).

Imagen 3.63
Montaje;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #396;
Guión: Joe Casey;
Trazos: Ian Churchill;
Marvel, (2001).

3.64



3.65

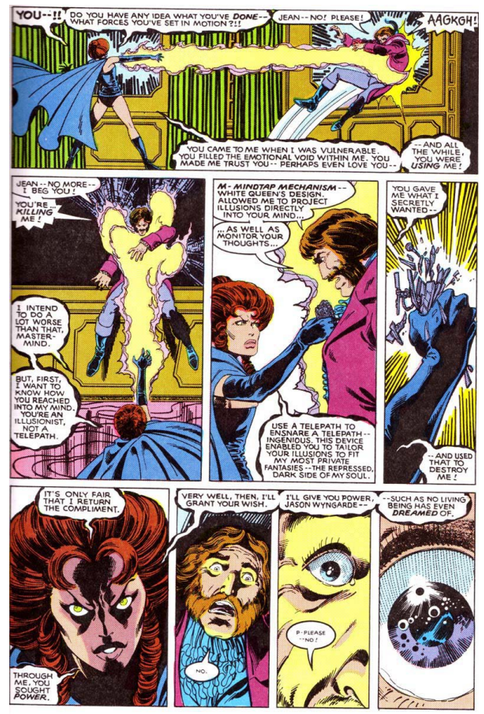


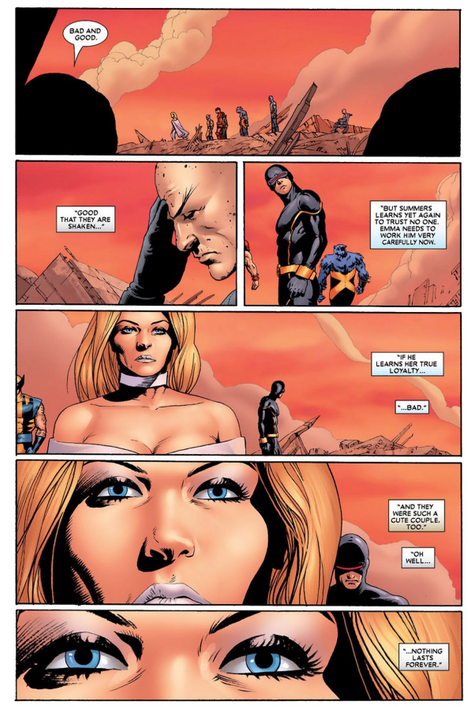
Imagen 3.64
Montaje;
New X-Men, Vol. 1, #116;
Guión: Grant Morrison;
Trazos: Frank Quitely;
Marvel, (2001).

Imagen 3.65
Montaje;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #134;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

En el cómic, la construcción de las páginas implica la utilización y secuencialidad de los recursos significativos mencionados anteriormente (ver imágenes 3.64 y 3.65). Mejía (2001, p. 73) señala que estas variables se fundamentan en la disposición de las viñetas sobre la página, con una línea invisible de lectura en forma de z. A esta estructura organizacional la denomina código de organización de la imagen.
Mejía, además menciona algunas consideraciones que se deben de tomar en cuenta a la hora de construir una página ya que la combinación de muchos elementos y procedimientos, contribuye a darle al cómic sus propias características formales y estéticas.

Ritmo gráfico: es el curso de la acción y de la secuencialidad general de la página; el contraste de las zonas, el predominio de la esquematización, la unión de las viñetas o el rompimiento de los límites, el uso o la ausencia de las pausas, de los perigramas, la compresión o la expansión de la viñeta, el efecto de la

3.66



3.67

Imagen 3.66
Montaje;
Astonishing X-Men, Vol. 3, #12;
Guión: Joss Whedon;
Trazos: John Cassaday;
Marvel, (2005).

Imagen 3.67
Montaje;
New X-Men, Vol. 1, #144;
Guión: Grant Morrison;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (2003).

tridimensionalidad, el uso adecuado del relleno negro, de la tipografía y la coherencia entre el texto e imagen. Es hacer uso apropiado de las grandes posibilidades del lenguaje del cómic con gran riqueza artística y expresiva (ver imágenes 3.66 y 3.67).
Fabris (1973, pp. 34 – 40) clasifica el ritmo en:

Ritmo constante, que es la sucesión regular de un mismo organismo según un movimiento de traslación o de rotación. Es una repetición. Permite obtener un efecto decorativo, repitiendo o alternando blancos y negros con cadencias especiales. Presenta casi siempre cierto sentido de inmovilidad.
Ritmo libre, que varía su sucesión rítmica indefinidamente en la proporción compositiva. El equilibrio entre las partes se obtiene con la variedad de las superficies, de los elementos, del tono, de la estructura, de la posición... de las masas, aisladas y combinadas. El conjunto presenta un equilibrio dinámico que suscita gran interés.

La retícula: es el planteamiento total de la estructura de la página, introduce un orden un equilibrio y un ritmo construccional,

3.68

3.69

Imagen 3.68
Montaje;
The X-Men, Vol. 1, #58;
Guión: Roy Thomas;
Trazos: Neal Adams;
Marvel, (1969).

Imagen 3.69
Montaje;
New X-Men, Vol. 1, #142;
Guión: Grant Morrison;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (2003).

situando las viñetas de acuerdo a su forma en un punto focal determinado (puesta en página). La página debe tener claridad en el formato de las viñetas, organizándolas de forma armoniosa, diversa y rítmica (Mejía, 2001, p. 76) (ver imágenes 3.68 y 3.69).

Con respecto a la composición, Fabris (1973, pp. 18 - 24) la clasifica en:

Composición clásica o estática, que busca en la obra una afirmación estática para acentuar el sentido de continuidad y eliminar cuanto pudiera sugerir movilidad, evolución y transformación.

Composición libre o dinámica, que esta dominada por el contraste en todas las expresiones posibles que los distintos signos pueden ofrecer. No se inspira en reglas constantes, sino más bien expresa la sensación del momento con todas las técnicas y medios de que dispone. Sin embargo debe someterse a ciertas exigencias que son fundamentales para la composición, como la unidad y el equilibrio.

Composición continua en la que la acción se desarrolla dominando la totalidad del espacio-formato con una narración continua, sin que ningún punto preciso sea determinado por un interés preponderante; la lectura visual es continua y sucesivamente coordinada en todas las zonas del cuadro, constituyendo la narración de una crónica a la que tan solo la genialidad del aspecto formal salva de caer en la banalidad o en la mera decoración.

Además Fabris (1973, pp. 49 – 53) también nos da una clasificación del equilibrio, elemento importante a considerar en la composición de proyectos gráficos:

Equilibrio Estático: es el equilibrio entre el peso y las demás dimensiones de los elementos semejantes, dispuestos simétricamente respecto a un eje imaginario. Tal efecto confiere a la composición un carácter digno, sereno y clásico.

Equilibrio dinámico: este término se usa para designar a una composición que carece de una distribución simétrica rígida en las partes o en su totalidad.

3.3 La figura humana

La forma en que representamos la figura humana a variado enormemente a lo largo del tiempo. Muchos artistas estudiaron y dibujaron las proporciones ideales del cuerpo humano. Para Plasencia y Martínez (2007, p. 17) la proporción

> es la correspondencia de medida de partes entre sí y de ellas con el todo. Cabría añadir que dicha correspondencia está sistematizada en términos matemáticos, y que, las partes a las que se refiere se concretan en nuestro caso, en segmentos del cuerpo humano como elemento de expresión artística. Panofsky define la "teoría de las proporciones" como un "sistema que establece relaciones matemáticas entre los distintos miembros de un ser viviente, en particular de los seres humanos, en la medida en que estos seres se consideran como objetos de una representación artística".

A las distintas formulaciones que van surgiendo a lo largo de la historia se les conoce como cánones.

> Entendemos como canon la regla o sistema que determina o relaciona las proporciones de la figura humana, partiendo de una medida básica, llamada a su vez módulo. El módulo utilizado desde el renacimiento hasta nuestros días es igual a la altura de la cabeza (Parramón, pp. 8, 9, 1993).

3.3.1 Antecedentes históricos

Desde la antigua Grecia se han estudiado las formas para obtener las proporciones ideales de la figura humana. Podemos comenzar nombrando al escultor griego Policleto, quien estableció

3.70

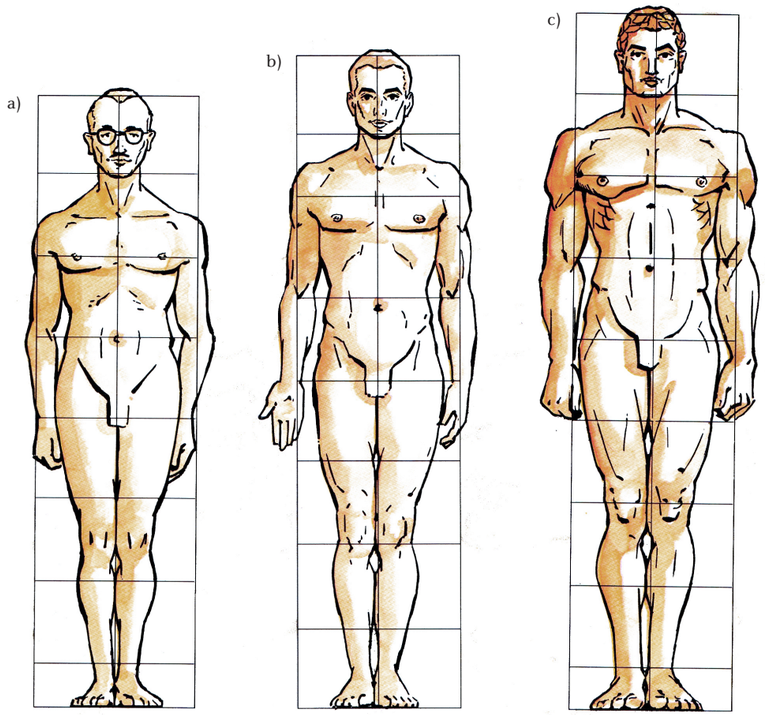


Imagen 3.70
Proporciones humanas; Parramón, (1993).

que la figura humana deberá medir siete cabezas y media de altura. A partir de entonces, todos los escultores, dibujantes, pintores y artistas utilizaron este canon. Sin embargo, al poco tiempo, Praxíteles estableció un canon de ocho cabezas y Leócrates, otro famosos escultor, modelaba una escultura del dios Apolo utilizando un canon de ocho cabezas y media, pensando en las proporciones de una maravillosa irrealidad que podría corresponder a la figura de un dios.

Gracias a lo dicho y hecho por estos artistas de las proporciones humanas, podemos llegar a las siguientes conclusiones señaladas por Parramón (1993, p. 10) (ver imagen 3.70):

Existen tres cánones para determinar las proporciones de la figura humana:

a) Un canon de siete cabezas y media para la figura normal, que podría ser utilizado para el dibujo de figuras corrientes,

3.71

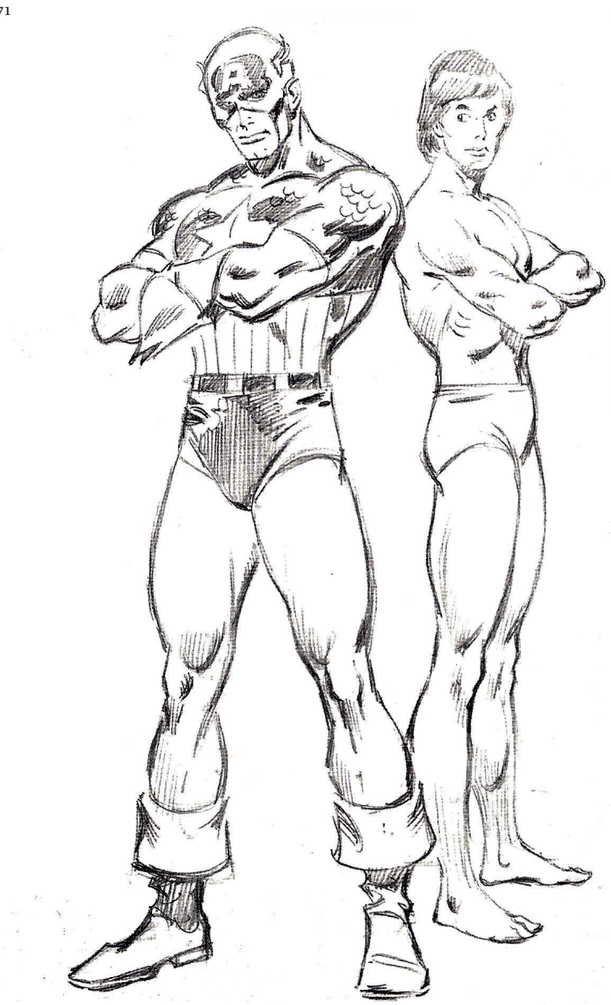


Imagen 3.71
Diferencias entre un hombre normal bien proporcionado y un superhéroe; Marvel, (1984).

de la vida común. Es la figura anónima y característica del vecino de enfrente, del hombre de la calle.

b) Un canon de ocho cabezas para la figura ideal, la más utilizada por los artistas.

c) Un canon de ocho cabezas y media para la figura heroica, legendaria e idealizada. Es el tipo generalmente representado por el dibujante de cómics: la figura del héroe.

3.72

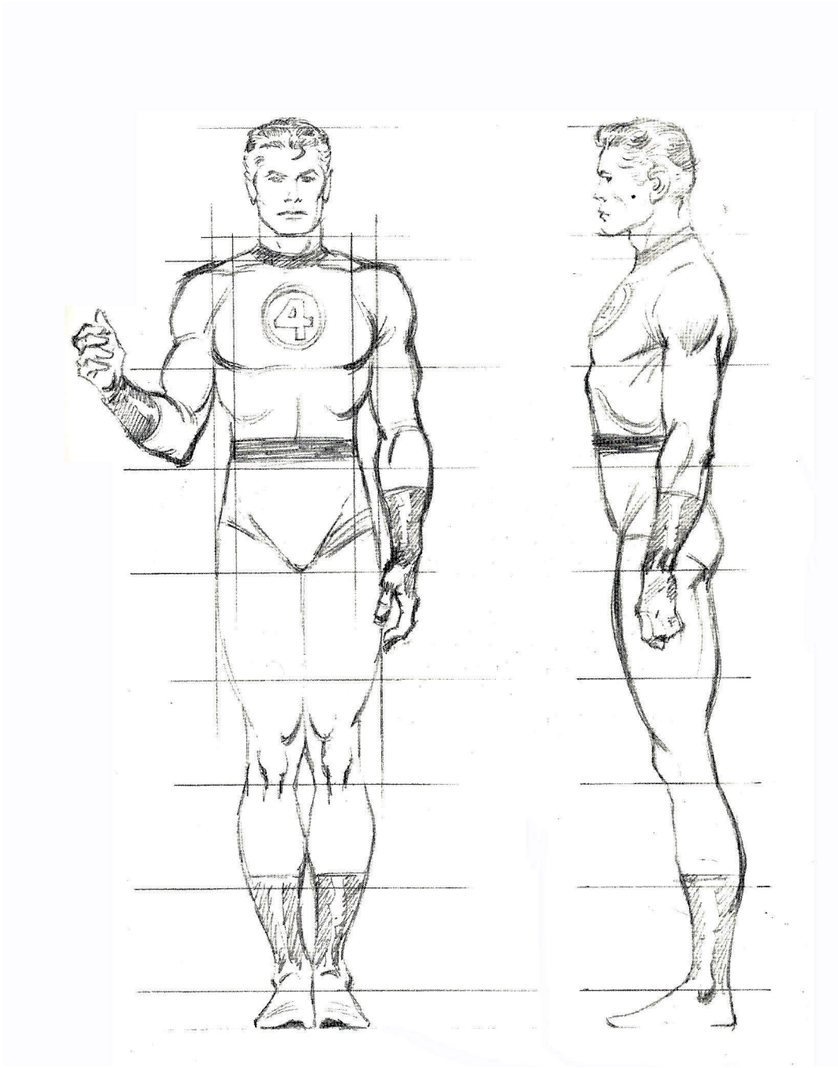
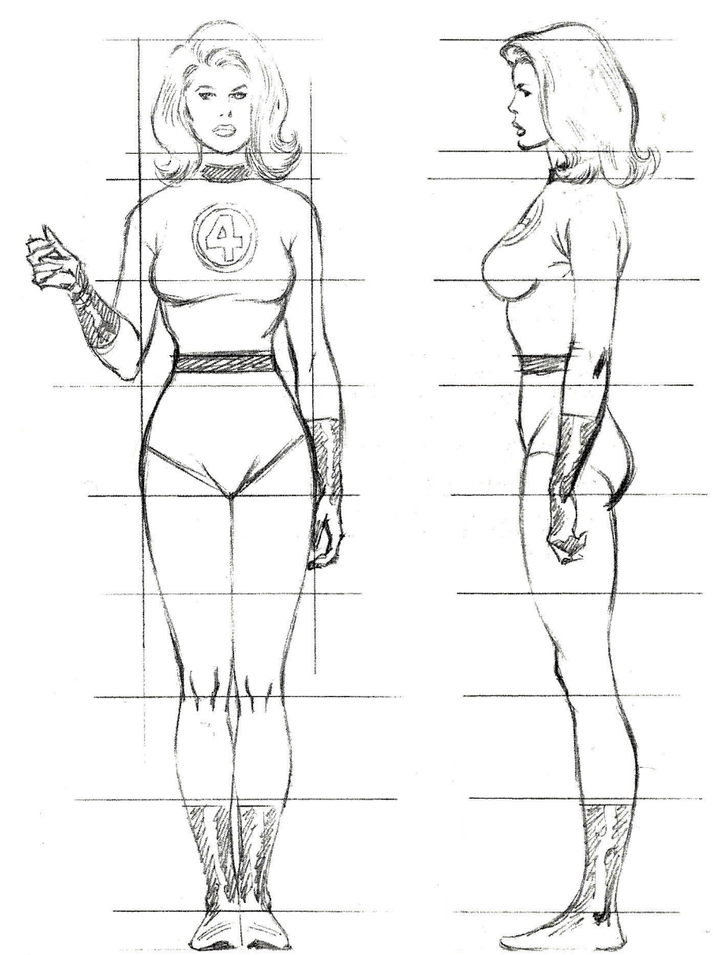


Imagen 3.72
Proporciones heroicas de un hombre; Marvel, (1984).

3.3.2 La figura humana en el cómic

A la hora de dibujar un cómic, ¿hay algo más importante que la figura humana? ¡Puede que sí... pero nosotros todavía no lo hemos descubierto! Todo se basa en el dibujo de los personajes: los héroes, los villanos y el inacabable grupo de personajes invitados. Las historias que aparecen en los cómics están protagonizadas por personas. ¡y punto! (Lee & Buscema, 1984, p. 42).

3.73



El dibujo de la figura humana en los cómics de superhéroes utiliza como base las teorías vistas anteriormente, aplicando la altura de la cabeza como módulo principal.
En su libro *How to draw comics the Marvel way*, Stan Lee y John Buscema (1984, pp. 42, 44) comentan que

> La mayoría de los hombres medimos seis cabezas y media. Pero cuando dibujamos un héroe, tenemos que procurar que parezca un héroe, es decir, que tenga proporciones heroicas

Imagen 3.73
Proporciones heroicas de una mujer; Marvel, (1984).

3·74

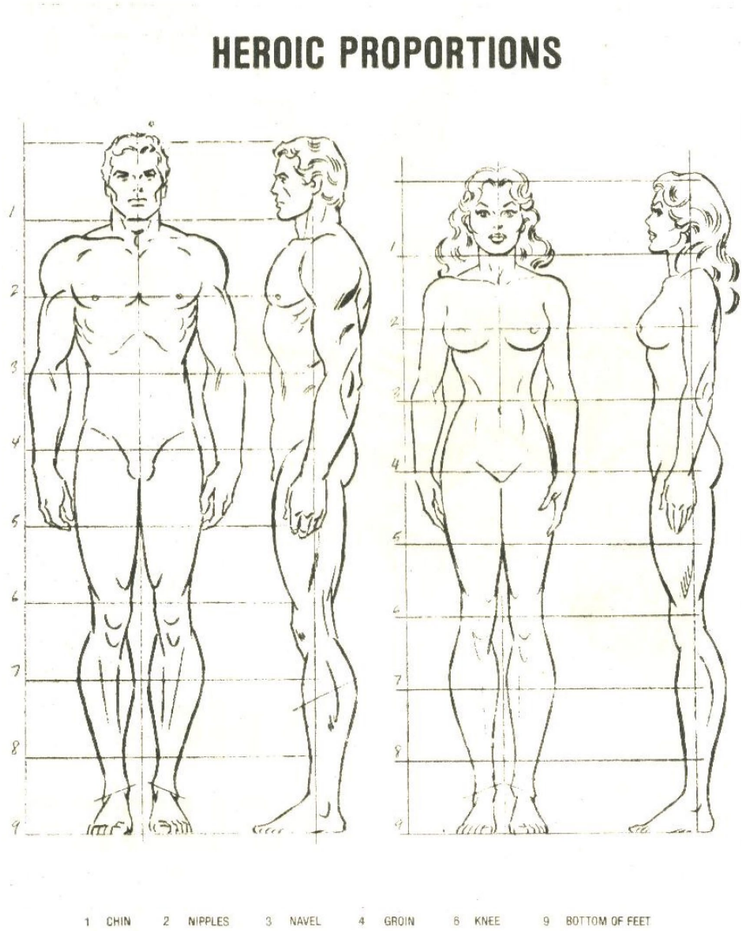
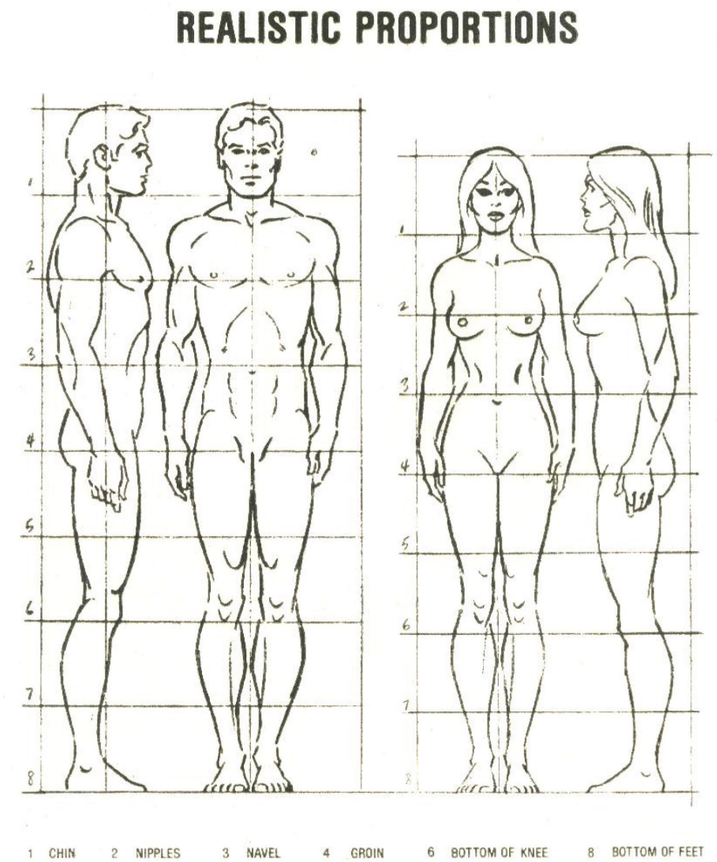


Imagen 3.74
Proporciones heroicas; John Byrne, (1985).

(ver imagen 3.71), por lo que lo normal es que mida 8.75 cabezas, tanto la figura masculina como la femenina. Naturalmente, hay que dibujar a los hombres más angulosos que a las mujeres, con hombros más anchos y robustos (ver imagen 3.72). En las mujeres las caderas son mucho más anchas, en relación con los hombros, de lo que serían en un hombre. Obviamente, cuando se trata de una mujer no hacemos resaltar los músculos. Aunque no la imaginemos

3·75



especialmente débil, los contornos de la mujer deben aparecer más suaves, en contraposición a la figura más angulosa y musculada del hombre. También es conveniente dibujar la cabeza femenina algo más pequeña que la masculina. De hecho, todas las partes de la mujer se dibujan algo más pequeñas, salvo el pecho (ver imagen 3.73).
Como norma general, la mano (tanto en los hombres como en las mujeres) llega hasta la mitad del muslo cuando la figura está erguida.

Imagen 3.75
Proporciones realistas; John Byrne, (1985).

3.76

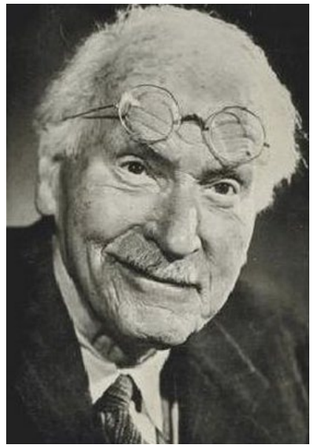


Imagen 3.76
Carl Jung.

John Byrne (1985, pp. 6, 7),[59] dibujante por mucho tiempo de los X-Men, también trata el tema de la figura humana. Hace una comparación entre las proporciones heroicas y las proporciones realistas (ver imágenes 3.74 y 3.75). Para él, el superhéroe debe medir nueve cabezas, además comenta que

> el hombre y la mujer heroicos son más altos y de aspecto más sólido. El hombre es más amplio, más grande y mucho más musculoso, pero no exagerado. La mujer heroica, aunque igual de femenina que su contraparte normal, tiene un aspecto mucho más amplio en los hombros. Las diferencias entre la figura realista y la figura heroica son muy importantes para conseguir que el lector crea realmente que lo que ellos ven es un verdadero héroe, y no un imbécil al que sólo le gusta llevar un disfraz para ir trabajar todos los días.

3.4 Arquetipos

Carl Jung (1975 – 1961) fue un psicólogo que estudió sobre los arquetipos del inconsciente colectivo (ver imagen 3.76). En su teoría (Jung, 1970), define al inconsciente como "contenidos mentales olvidados o reprimidos", esto desde un punto de vista exclusivamente personal, por lo que podría llamarse también inconsciente personal. Pero este estrato descansa sobre otro más profundo que no se origina en la experiencia y adquisición personal, sino que es innato: el inconsciente colectivo que no es de naturaleza individual, sino universal, sus contenidos son los mismos en todas partes y en todos los individuos.

El Dr. Boeree (1998) quien ha estudiado los teorías de Jung, señala que

> existen ciertas experiencias que demuestran los efectos del inconsciente colectivo más claramente que otras. La experiencia de amor a primera vista, el deja vu y el reconocimiento inmediato de ciertos símbolos y significados de algunos mitos, se pueden considerar como una conjunción súbita de la realidad externa e interna del inconsciente colectivo. Otros ejemplos que ilustran con más amplitud la influencia del inconsciente colectivo son las experiencias creativas compartidas por los artistas y músicos del mundo en todos los tiempos, o las experiencias espirituales de la mística de todas las religiones, o los paralelos de los sueños, fantasías, mitologías, cuentos de hadas y la literatura.

Continuando con Jung (1970), él denomina arquetipos a los contenidos del inconsciente colectivo. Esta denominación es útil y precisa, pues indica que los contenidos inconscientes colectivos son tipos arcaicos. El arquetipo carece de forma en sí mismo, pero actúa como un "principio organizador" sobre las cosas que vemos o hacemos. El arquetipo representa esencialmente un contenido inconsciente, que al conciencializarse y ser percibido cambia de acuerdo a cada consciencia individual en que surge.

> Los arquetipos son experiencias compartidas por los seres humanos en todas las épocas, que recogen una sabiduría común a toda la humanidad. Los arquetipos aparecen en forma de "personajes" en los mitos, leyendas y cuentos de hadas de todos los pueblos, dando voz al inconsciente colectivo. Hoy en día los encontramos también en el cine, la literatura, el arte, la publicidad, etc. (Masachs, s. f.).

Jung denominó a las imágenes a través de las cuales se manifiesta el inconsciente imágenes arquetípicas y son las que "nos impresionan, influyen y fascinan". "Reconoció que lo que llega a nuestra consciencia son siempre imágenes arquetípicas, manifestaciones concretas y particulares que están influidas por factores socioculturales e individuales. Sin embargo, los arquetipos mismos carecen de forma y son irrepresentables, pero podemos visualizarlo a través de sus efectos, es decir, las imágenes arquetípicas" (Downing, 2009).
En otras palabras Bronstein (2012) explica que

> mientras estudiaba los sueños de sus pacientes, Jung comenzó a encontrar similitudes entre los símbolos surgidos del inconsciente de éstos y símbolos antiguos de carácter mitológico, religioso o filosófico que los propios pacientes desconocían. Analizando los símbolos oníricos y comparándolos con material similar de la historia cultural humana, Jung dio con una serie de motivos típicos o estructuras básicas que subyacían, así en los sueños como en los mitos, así en el arte como en la propia religión y la filosofía humana, en todos los tiempos y en todas las culturas conocidas. Estos núcleos o motivos típicos recurrentes de la psique Jung los denominó "arquetipos". En la teoría jungiana, los arquetipos no tienen una forma definida o concreta, más bien son como un molde o patrón subyacente del inconsciente colectivo que, al llenarse con los contenidos del inconsciente personal o cultural, se expresa en una forma concreta. Si los arquetipos son los moldes básicos de representación, los símbolos son el contenido que llena esos moldes. En tanto que el arquetipo como tal carece de forma concreta, su medio de manifestación en la psique es el símbolo. De esta forma, los símbolos, entendidos de manera junguiana, no son meramente imágenes creadas por la cultura de manera deliberada y consciente, manejadas por convención social (la paloma de la paz o la cruz cristiana, por ejemplo), sino la genuina forma en que el inconsciente expresa sus contenidos arquetípicos. Los símbolos aparecen en los sueños, en las creaciones mitológicas

[59] Traducido por el autor.

y artísticas, y están atravesados por la cultura y por todas las anteriores representaciones simbólicas con las que esa cultura se ha ido enriqueciendo a lo largo del tiempo.

El doctor Boeree (1988) hace una lista de algunos arquetipos junguianos, añadiendo que Jung decía que no existía un número fijo de arquetipos que pudiésemos listar o memorizar. Se superponen y se combinan entre ellos según la necesidad y su lógica no responde a los estándares lógicos que entendemos.

La madre: el arquetipo de madre es una habilidad propia constituida evolutivamente y dirigida a reconocer una cierta relación, la de la "maternalidad". Jung establece esto como algo abstracto, y todos nosotros proyectamos el arquetipo a la generalidad del mundo y a personas particulares, usualmente nuestras propias madres. Incluso cuando un arquetipo no encuentra una persona real disponible, tendemos a personificarlo.

Algunas de sus características son: lo maternal, lo femenino, la sabiduría y lo protector.

El padre: que es la guía o una figura de autoridad.

El niño: representa el futuro, la evolución, el renacimiento y la salvación.

La familia: que representa la hermandad de sangre.

La sombra: Por supuesto que en la teoría junguiana también hay espacio para el sexo y los instintos. Éstos forman parte de un arquetipo llamado la sombra. Deriva de un pasado pre-humano y animal, cuando nuestras preocupaciones se limitaban a sobrevivir y a la reproducción, y cuando no éramos conscientes de nosotros como sujetos. La sombra sería nuestro lado obscuro, nuestra parte negativa o diabólica. Esto supone que la sombra es amoral; ni buena ni mala, como en los animales. Pero desde nuestra perspectiva humana, el mundo animal nos parece brutal, inhumano; por lo que la sombra se vuelve algo relacionado con un "basurero" de aquellas partes de nosotros que no queremos admitir.

La persona o máscara: representa nuestra imagen pública. La palabra, obviamente, está relacionada con el término persona y personalidad y proviene del latín que significa máscara. Por tanto, la persona es la máscara que nos ponemos antes de salir al mundo externo. En su mejor presentación, constituye la "buena impresión" que todos queremos brindar al satisfacer los roles que la sociedad nos exige. Pero, en su peor cara, puede confundirse incluso por nosotros mismos, de nuestra propia naturaleza. Algunas veces llegamos a creer que realmente somos lo que pretendemos ser.

Anima y animus: Una parte de la persona es el papel masculino o femenino que debemos interpretar. Jung pensaba que en realidad todos nosotros somos bisexuales por naturaleza. El anima es el aspecto femenino presente en el inconsciente colectivo de los hombres y el animus es el aspecto masculino presente en el inconsciente colectivo de la mujer. El anima y el animus son los arquetipos a través de los cuales nos comunicamos con el inconsciente colectivo en general y es importante llegar a contactar con él. Es también el arquetipo responsable de nuestra vida amorosa: como sugiere un mito griego, estamos siempre buscando nuestra otra mitad; esa otra mitad que los Dioses nos quitaron, en los miembros del sexo opuesto. Cuando nos enamoramos a primera vista, nos hemos topado con algo que ha llenado nuestro arquetipo anima o animus particularmente bien.

El sí mismo: es definido por Jung como el arquetipo central del inconsciente colectivo, el arquetipo de la jerarquía. La totalidad del hombre. Representa el equilibrio y la trascendencia.

El ilusionista o trickster (el tramposo): también conocido como el timador o el burlón. El papel de éste es el de hacer las cosas más difíciles al héroe y crearle problemas. Es un ser egoísta pero sabio. Es el rey de las trampas y puede ser observado como un héroe y a la misma vez como un villano.

El puer aeternus (la eterna juventud): que representa la imagen arquetípica de aquella persona joven que se niega a madurar, la imagen del niño eterno.

El viejo sabio: que es aquella figura del padre anciano que utiliza su conocimiento personal de la gente y del mundo para ayudarse a contar historias y ofrecer orientación, que de una manera mística, puede impresionar a su audiencia al mostrar quienes son y en qué se convertirán, actuando de este modo como un mentor.

El héroe, la máscara y la sombra son algunos arquetipos que se pueden aplicar al cómic de superhéroes como veremos a continuación.

3.4.1 Arquetipos y superhéroes

El superhéroe es una figura que de acuerdo a como se estudie puede tomar muchas formas de interpretación. Si nos basamos en la Psicología Jungiana, lo principal que podemos destacar es que el superhéroe es una representación de los arquetipos que se manifiestan en los sueños, éstos representan el inconsciente colectivo de querer más. El superhéroe representa las máximas aspiraciones heroicas de la naturaleza humana (Landerretche & Werner, 2010, p. 21).

Jung (1970, p. 11) señala que una de las expresiones más conocidas de los arquetipos son el mito y la leyenda. Para Bronstein (2012) un mito es todo relato que posee una profunda significación simbólica para la consciencia. Los mitos, así como los sueños, son la expresión vital del inconsciente colectivo. El

> poder del mito reside precisamente en la significación simbólica que contiene, en su capacidad de dar sentido a nivel colectivo. Un mito es, diría Jung, el resplandeciente disfraz de un arquetipo.

Como mencionamos anteriormente, Claremont, (en Antón, 1985) famoso guionista de Marvel Comics, considera que los superhéroes quizá son la mitología de Estados Unidos y por eso han tenido tanto éxito. "Estados Unidos no tiene una mitología propia. Escandinavia tiene sus mitos y leyendas, Germania su épica, España tiene al Cid y nosotros no tenemos héroes mitológicos. Nuestros héroes son muy jóvenes aún.[60] Apoyando estas palabras, Guillermo del Toro (en Bronstein, 2012) sostiene algo muy similar, afirmando que el mundo necesita una nueva mitología, y ésa es la de los superhéroes.

Con respecto a esto, Sorondo (2006) comenta que

> La importancia del héroe arquetípico tiene sus orígenes en las culturas arcaicas, donde las hazañas de los eminentes servían como ejemplo a las generaciones jóvenes. Y todo se remota al mito... Hoy los héroes vuelan, tiran rayos y tienen una fuerza fenomenal. Sin embargo todos tienen un molde común: el Héroe, el clásico. Cada uno de ellos surge de un mismo ideal heroico, el mitológico, para ser modificados según la época. El éxito del comicbook transformó la narrativa clásica heroica.

El mitólogo Esteban Ierardo (en Sorondo, 2006) señala que el mito es básicamente un relato o una narración que por vía simbólica intenta descifrar los sentidos últimos de la existencia. Sólo a través del mito los pueblos antiguos configuraban una cosmovisión, una imagen del mundo, y por lo tanto una cultura. Sin embargo Claudia Quintero (en Sorondo, 2006) comenta que aquella interpretación se modifico. El hombre moderno rechazó al mito como guía en su existencia, pero mantuvo —sin saberlo— su relación con el heroísmo arcaico, revestido según la época. Esta modificación se debió a la aparición de nuevas modalidades de inserción textual. Una de ellas, en la que es evidente la manifestación del mito es la narrativa del comicbook de superhéroes. Es probable que cualquier estudioso del rubro se escandalice ante quien compare a Superman con Hércules, pero debe aceptarse que los superhéroes son actualizaciones modernizadas de aquellos relatos homéricos.

[60] Los superhéroes de Marvel introducen personajes heroicos, dioses, semidioses y mitemas de otras culturas como en el caso del cómic protagonizado por Thor, dios nórdico y en el que intervienen todos los otros seres de Asgard, el Olimpo escandinavo.

Referente a esto, Bronstein (2012) dice que

> existen muchas razones para sostener que los relatos de superhéroes, ya sea a través del cómic o de otros medios, expresan, en esencia, los mismos temas arquetípicos que los mitos más antiguos han venido expresando desde antes de la existencia de la palabra escrita. No es una audacia suponer que el simbolismo arquetípico de los superhéroes es a fin de cuentas lo que hizo que lleguen a ser tan populares y que de a poco hayan ido abriéndose camino más allá de las páginas de las historietas y convertido, en el mundo de la imagen y de los productos culturales, en una forma colectiva de mitología moderna.

A continuación se detallarán algunos arquetipos aplicados a los superhéroes.

El arquetipo del héroe

Bronstein (2012) en su ensayo titulado *Superhéroes - Mitología Moderna*, estudia detalladamente el arquetipo del héroe. Él señala que la palabra "héroe" proviene del término "heros", y se refiere a un personaje singular, tanto física como moralmente superior a los hombres. Desde el punto de vista de la psicología junguiana, el arquetipo del héroe representa el impulso autotrascendente de la psique, la capacidad de trascender y de elevarse por encima del grupo colectivo. Es por eso que los héroes arquetípicos siempre son individuos que sobresalen en el grupo colectivo, o que poseen poderes por encima del resto de los mortales. Además, el héroe, se define como ejemplo social de un ideal humano o sobrehumano de los hombres, encarnando así siempre los valores más elevados de la cultura que le da origen y sirviendo como inspiración moral para toda la sociedad.

> Para Ierardo (en Sorondo, 2006) los héroes que emergen de la cultura popular contemporánea son la traducción simbólica de los valores de la sociedad. Por esto jamás podrá existir un héroe que fuera en contra de la misma, pues eliminaría la continuidad de las estructuras mentales arcaicas: la necesidad de proteger una verdad, y que su protector sea un símbolo de una humanidad mejor. Un ideal. Ierardo también comenta que hay una historia universal y única del héroe, y que las demás serian variaciones o actualizaciones de esta historia (mito) original.

En su libro *El héroe de las mil caras*, Joseph Cambell (1972) denomina a dicha historia "El camino del héroe" y es la de un viaje circular, que se inicia siempre a propósito de una ausencia. Frente a esa carencia, el héroe reacciona y emprende un camino para recuperar el bien ausente: abandona el mundo conocido, y avanza más allá de los límites de su cultura. "Ingresa en un nivel de lo real que es el más allá, asociado con una geografía

simbólica que habla de una realidad no ordenada por el hombre, una realidad salvaje". En ese lugar (el mar, el bosque, el desierto, el espacio), el héroe vive su viaje y busca recuperar lo perdido; pero no le será fácil: deberá superar pruebas, mostrarse valeroso, seguro y claro en su objetivo. Es entonces cuando el héroe enfrenta al dragón, baja a los infiernos, se libera del Cíclope, engaña a los dioses, seduce a las ninfas. Supera, trasciende, vence. Al final, el héroe llega a su meta, encuentra la verdad perdida, e inicia el regreso (que cierra el viaje circular).

Ierardo (en Sorondo, 2006) sigue comentando que en la modernidad, el héroe realiza este viaje dentro de espacios más reducidos y tiempos más acelerados. Despojados de la tradicional geografía mágica que caracterizaba a la mitología antigua, los superhéroes residirán en un presente histórico, reglado por la lógica del mundo moderno. El llamado supervillano, sería la versión del monstruo arquetípico y contraparte necesaria del superhéroe sin el cual no podría atravesar su camino heroico. Sin embargo, ese viaje existe sólo para el protagonista: al ocultar su identidad, nadie puede percatarse de la partida o del regreso heroico. La máscara, el escondite, se ha convertido en otro ingrediente clásico. (El arquetipo de la máscara se tratará más adelante).

Bronstein (2012) además enlista los elementos característicos que constituyen la moderna manifestación del arquetipo del héroe:

Superpoderes: Al igual que los héroes mitológicos, los superhéroes cuentan con poderes o habilidades que los distinguen, elevándolos sobre el resto de los demás humanos (ver imagen 3.77).

En la primera fase del Camino del Héroe de Cambell hay una situación en donde el héroe debe tomar la decisión crucial que lo llevará a aceptar o rechazar su camino heroico. En el superhéroe, será la adquisición de estos dones sobrehumanos lo que lo conducirán a la decisión moral de aceptar este destino. Como señala Roland Barthes (en Bronstein, 2012) en su obra Mitologías,

> en estos mitos modernos las explicaciones sobrenaturales se ven desplazadas por las tecnológicas, la mayoría de los poderes de los superhéroes, serán de naturaleza explicable en términos científicos, en concordancia con la lógica de la ciencia ficción: mutaciones (como los X-Men), experimentos científicos (como The Captain America) o artefactos avanzados (como Iron Man).

El arquetipo de lo teriomórfico también se presenta de manera habitual en los poderes de los superhéroes, así como de sus antítesis, los supervillanos. Lo teriomórfico hace referencia a una fusión entre lo humano y lo animal. Al respecto, Ierardo (en Bronstein, 2012) menciona:

3.77

Imagen 3.77
Superpoderes;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #533;
Guión: Matt Fraction & Kieron Gillen;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2011).

> El héroe se identifica con lo animal, y de ahí le viene su fuerza excepcional. Hay que ver en esta posible identificación un proceso por el cual el héroe es capaz de trascender los límites de lo humano y recuperar su relación con fuerzas más arcaicas que trascienden a la razón.

Identidad secreta: el arquetipo de la máscara: (este arquetipo se tratara por separado más adelante).

> **Uniforme distintivo y perfección anatómica:** Como uno de los rasgos más distintivos del género, el alter-ego del superhéroe está vinculado siempre a un disfraz que lo distingue como tal, ocultando su identidad secreta, siendo generalmente un traje ajustado de colores llamativos y una capa. En tanto encarnación simbólica de un ideal social, el héroe (o heroína) debe ser integralmente perfecto, no solo en sus valores, sino

3.78

Imagen 3.78
Uniforme distintivo y perfección anatómica; X-Men, Vol. 2, #11; Guión: Jim Lee & Scott Lobdell; Trazos: Jim Lee; Marvel, (1992).

también en su fisonomía. El físico del superhéroe, en el fondo, no se alejará tanto de los cánones grecolatinos (ver imágenes 3.78 y 3.80).

Sentido de justicia y sistema de valores: altruismo, sacrificio, piedad, sentido de justicia y autocontrol serán los valores centrales de los superhéroes, convirtiéndolos en verdaderos ejemplos de rectitud moral, resplandecientes símbolos de inspiración colectiva. Los superhéroes son capaces de superar sus inclinaciones y sus deseos y entregar sus vidas al servicio de la sociedad, en eso consiste ser superhéroe: no bastan poderes especiales para serlo, sino que también hay que saber cómo usarlos.

El héroe solar

Bronstein (2012) también nos habla sobre la existencia de un héroe solar.

Cuando el héroe arquetípico asume un rol fundacional o

salvífico de la cultura que le da origen, estamos ante lo que la mitología comparada llama un héroe solar. Desde el punto de vista de la psicología junguiana el héroe solar es esencialmente el representante arquetípico de la consciencia colectiva abriéndose camino frente a las fuerzas regresivas de lo inconsciente colectivo. Esta es la razón de que su apelativo sea "héroe solar", ya que su presencia trae la luz (la consciencia, el orden, los valores sociales, "el bien") de las sombras de la noche (lo inconsciente, el caos, "el mal"), de la cual emerge triunfante.

El relato del héroe solar presenta su propia estructura arquetípica, la cual podríamos sintetizar en 3 fases:

1. Nacimiento y exilio: el nacimiento del héroe solar es siempre un suceso milagroso, afirmando su naturaleza divina y sobrehumana. Al nacer, el niño héroe corre peligro de ser aniquilado, por lo que sus padres se ven forzados a alejarlo. El niño héroe sobrevivirá y será recogido por personas bondadosas quienes lo criaran.

2. Iniciación: el héroe pasara por una etapa de aprendizaje. A la mayoría de edad comenzara a descubrir su verdadero origen. Esto lo llevara a asumir su condición de héroe, debiendo atravesar diversas pruebas de las cuales saldrá transformado. Esta etapa constituye el llamado arquetipo de la iniciación, e involucra siempre un descenso del héroe al inframundo para enfrentar al monstruo que guarda a la doncella o conquistar el tesoro escondido, símbolo de su propia transformación. Este descenso se configura como una muerte, literal o simbólica, que el héroe debe atravesar para poder emerger renacido.

3. Apoteosis o deificación: finalmente el héroe asumirá su condición divina, cumpliendo su destino de salvador del mundo.

El arquetipo de la máscara

Bronstein (2012) expone que

la dualidad entre una identidad civil y una heroica está presente prácticamente en todos los relatos de superhéroes. La máscara y el escondite secreto serán elementos habituales a fin de preservar el secreto de esta doble identidad.
Lo notable de los superhéroes es que su máscara heroica parece revelar en realidad su verdadero rostro, su identidad genuina. Su verdadera mascara pasa a ser entonces la de la cotidianeidad, la que oculta sus poderes y su identidad heroica. Ponerse el traje y la máscara será para el héroe pasar del mundo cotidiano al otro mundo, el mundo de la aventura superheroica (ver imagen 3.79).

En la psicología junguiana, la máscara es un arquetipo virtualmente reciente en la historia del desarrollo de la consciencia, el cual refiere a nuestra capacidad adaptativa

Imagen 3.79
La máscara;
X-Factor, Vol. 1, #10;
Portada: Walter Simonson;
Marvel, (1986).

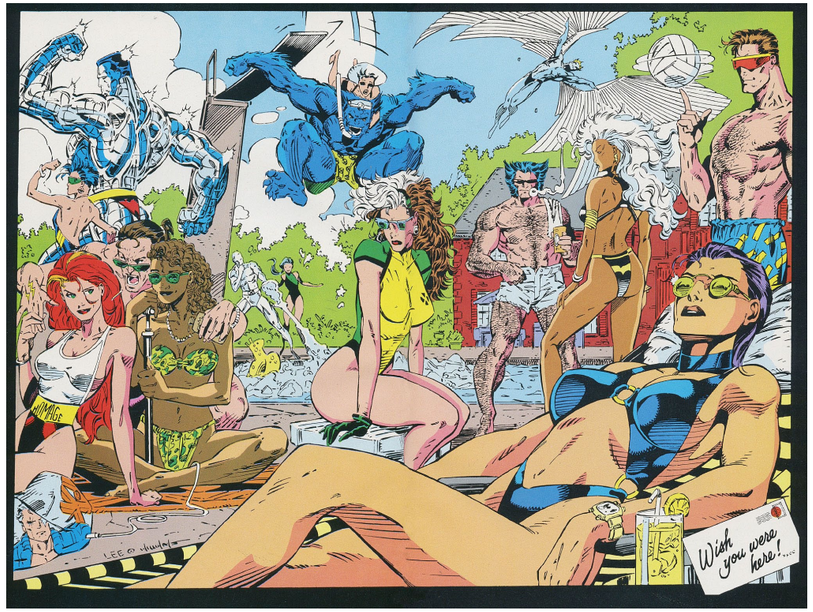
3.79

de asumir diversos roles sociales en distintos contextos en los cuales no siempre podemos mostrarnos como somos realmente.

Orozco (2010) añade que

> La máscara usualmente presenta aspectos ideales de nosotros mismos, es decir los que presentamos al mundo exterior. Es un complejo que abarca lo que los demás dicen de mi, lo que yo creo que soy, lo que desearía y creo que debo ser.

3.80



El arquetipo de la sombra

Bronstein (2012) menciona que en la interpretación analítica de los símbolos existe un arquetipo llamado La Sombra.

> Jung lo considera una estructura arquetipal formada por todos los contenidos reprimidos de la psique consciente. La Sombra en general se presenta en sueños (o en narraciones ficcionales) con la forma de un monstruo horrendo o una figura oscura vestida de negro que persigue y acecha al culpable (la consciencia), obligándolo a enfrentarse a ella.
> En términos poéticos, la sombra es el espejo en donde se reflejan los aspectos más oscuros de nosotros mismos.
> La particularidad del superhéroe sombrío radica en que a partir de haber vivido una tragedia personal, él ha construido su virtud. En lugar de ser consumido por ésta, el superhéroe sombrío se convierte en un héroe por la propia fuerza de su tragedia. Asumiendo su sombra (su obsesión, su ira, sus temores, su locura), se convertirá él mismo en una furia, un monstruo, un ser mitológico. Se transformará como el chamán en algo más que humano, en un símbolo arquetípico.

Observando todas estas teorías y antecedentes históricos se puede dar paso al análisis metodológico y relacionar lo dicho por los autores citados con las hipótesis propuestas en la presente investigación.

Imagen 3.80
X-Men, Vol. 2, #1;
Guión: Chris Claremont & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1991).

Capítulo 4

4.0 Metodología

4.1 Muestra

4.2 Análisis

Capítulo 4

4.0 Metodología

Actualmente "la existencia de reflexiones metodológicas y métodos establecidos para el análisis e interpretación del cómic son escasos" (Muro, 2004, p. 18), por lo que la que se muestra a continuación fue originada a partir del sustento teórico y en base a las necesidades requeridas por el trabajo.

La presente investigación es de tipo **descriptiva**, ya que se tiene como objetivo identificar y describir las características y elementos que definieron el estilo Marvel en la serie de cómics The X-Men.
Su enfoque es **cualitativo**, debido a que se analizaron características y cualidades gráficas, de forma y de contenido.
El estudio es de tipo **diacrónico**, porque se analizó una evolución a través del tiempo, partiendo de 1963, año en que se publicó el primer cómic de la serie The X-Men, al 2011, año en que finalizó una etapa editorial de la serie.
La técnica de recolección es **documental**, ya que se analizaron documentos gráficos (cómics) utilizando fichas de análisis construidas en base a las variables y a los indicadores detectados.

4.1 Muestra

La muestra elegida para el análisis es de tipo **no probabilística**. Se realizó seleccionando a los dibujantes más importantes y destacados de las series de cómics de los X-men, partiendo de 1963 hasta el 2011, tomando en cuenta las series principales[61] y el periodo de tiempo que dibujó cada uno en la serie, sustentando esta selección en comentarios de expertos en el tema del cómic y en decisiones y criterios del investigador.

Cabe destacar que el dibujante no es el único artista gráfico que trabaja en la elaboración de un cómic (ver imágenes 4.1 - 4.3),[62] pero muy frecuentemente su labor es equiparada con la de un guitarrista/cantante de una banda de rock, pues en él recae la mayor atención del público (Durán, 2001 C, p. 21) y es por lo general quien define el estilema a seguir, siendo esta elección la adecuada para la comprobación de la hipótesis número uno, además de que una de las principales razones tras el éxito de los X-Men es su relación casi simbiótica con el talento artístico,

[61] Uncanny X-Men, X-Men, New X-Men y X-Treme X-Men.
[62] También participan entintadores, coloristas, tipógrafos, editores, etc.

4.1

4.2

Imagen 4.1
Lápices para portada;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #509;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2009).

Imagen 4.2
Tintas para portada;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #509;
Trazos: Greg Land;
Tintas; Greg Land;
Marvel, (2009).

los artistas que trabajan en un momento u otro con los Hombres-X alcanzan rápida y casi automáticamente la celebridad en la escena del cómic, contribuyendo a que la serie se mantenga en el nivel más alto de popularidad (Marvel Comics, 2004, p. 16).

Cabe mencionar que la presente investigación no se limitó a un número específico de unidades de análisis, ya que para poder seleccionar la muestra, analizarla, definir un estilo, mostrar su evolución y detectar los arquetipos junguianos presentes en los Hombres-X, se requirió observar y revisar cómics de los X-Men desde 1963 al 2011, dando un total aproximado de 900 cómics.

Para elegir a los artistas se comenzó realizando una lista de todos los dibujantes que pasaron por las series de cómics de los X-Men. De ahí se fueron descartando, tomando como criterios su duración como dibujantes en cada serie, el año en que trabajaron

4.3

Imagen 4.3
Portada final;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #509;
Trazos: Greg Land;
Tintas; Greg Land;
Color: Justin Ponsor;
Marvel, (2009).

en ella (procurando tomar muestras de las cinco décadas que abarca la investigación) y la importancia tanto comercial como gráfica que aportaron a la serie.

La muestra final se integró por ocho dibujantes, a los que se les analizó su estilo gráfico mediante fichas de análisis.

A continuación se menciona y ejemplifica cada uno, con una pequeña descripción del por qué su elección (ver imagen 4.4).

1. Jack Kirby (de 1963 a 1966). Kirby fue quien creó la serie (junto con Stan Lee) y diseñó a los personajes iniciales, además de que con su trabajo se empezó a hablar de la invención de un estilo. Kirby es influencia dentro del mundo del cómic de superhéroes; no se puede hablar de Marvel sin mencionarlo.

1. Jack Kirby;
The X-Men, Vol. 1, #7;
Marvel, (1964).

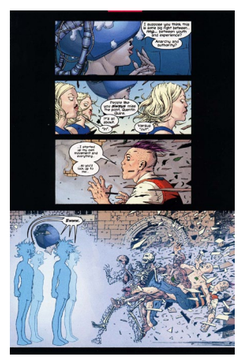
2. Neal Adams;
The X-Men, Vol. 1, #57;
Marvel, (1969).

3. John Byrne;
The Uncanny X-Men, Vol. 1,
#130; Marvel, (1980).

4. John Romita Jr.;
The Uncanny X-Men, Vol. 1,
#193; Marvel, (1985).

5. Jim Lee;
X-Men, Vol. 2, #3;
Marvel, (1991).

6. Chris Bachalo;
The Uncanny X-Men, Vol. 1,
#355; Marvel, (1998).



7. Frank Quitely;
New X-Men, Vol. 1, #137;
Marvel, (2003).

8. Greg Land;
Uncanny X-Men, Vol. 1,
#517; Marvel, (2010).

Imagen 4.4
Muestra;
Dibujantes de los X-Men;
Marvel (1963 - 2011).

2. Neal Adams (de 1969 a 1970). Los expertos señalan que llegó a renovar gráficamente el mundo del cómic debido a sus innovadoras y dinámicas páginas.
3. John Byrne (de 1977 a 1981). Su etapa es de las más recordadas y reconocidas, ya que logró que The Uncanny X-Men fuera el cómic más vendido de la época.
4. John Romita Jr. (de 1983 a 1994). Romita Jr. es un dibujante de planta de Marvel Comics. Se seleccionó ya que fue el más característico de la década de los ochenta.

1. Phoenix;
The Uncanny X-Men, Vol. 1,
#135; Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

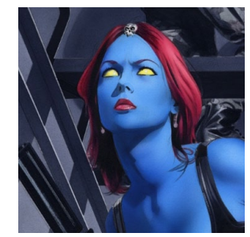
2. Cyclops;
X-Men, Vol. 2, #5;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

3. Cable;
Cable, Vol. 2, #17;
Trazos: Rob Liefeld;
Marvel, (2009).

4. Hope;
X-Men: Second Coming,
Vol. 1, #1; Trazos: David
Finch; Marvel, (2010).

5. Professor X;
New X-Men, Vol. 1, #135;
Trazos: Frank Quitely;
Marvel, (2003).

6. Iceman;
X-Men, Vol. 2, #69;
Trazos: Carlos Pacheco;
Marvel, (1997).



7. Mystique;
Mystique, Vol. 1, #14;
Trazos: Mike Mayhew;
Marvel, (2004).

8. Wolverine;
Astonishing X-Men, Vol. 3,
#3; Trazos: John Cassaday;
Marvel, (2004).

5. Jim Lee (de 1989 a 1992). Lee llegó a revolucionar el aspecto gráfico de la serie en los noventa, diseñó nuevos uniformes para los personajes. X-Men, Vol. 2, #1 (1991) dibujado por Jim Lee se convirtió en el cómic más vendido de la historia.
6. Chris Bachalo (de 1997 a la actualidad). Fue de los iniciadores del llamado estilo amerimanga que se observó en la serie a mediados de los noventa. Actualmente sigue dibujando a los X-Men.
7. Frank Quitely (del 2001 al 2003). Inició una nueva etapa editorial dentro de la serie. Diseñó nuevos uniformes para los personajes. Su estilo se aleja un poco de lo visto anteriormente, por lo que creí conveniente incluirlo.
8. Greg Land (del 2008 al 2011). Su estilo es muy criticado ya que utiliza fotografías sacadas de internet para dibujar, logrando un mayor realismo. Land cierra la etapa editorial de la serie en la que esta limitada temporalmente esta investigación, por lo que se incluyó principalmente para mostrar la evolución de la misma.

Imagen 4.5
Muestra;
Personajes de los X-Men;
Marvel (1963 - 2011).

Además para comprobar la hipótesis referente a los arquetipos junguianos se seleccionaron ocho personajes, creados entre 1963 y el 2011, considerando su importancia y participación en el desarrollo de los cómics de los X-Men (ver imagen 4.5).

1. Phoenix (1963) la única mujer en el equipo inicial.
2. Cyclops (1963) el primer Hombre-X y el líder del equipo.
3. Cable (1986, bebé / 1990, adulto) el primer hijo de un X-Men.
4. Hope (2007) uno de los personajes más recientes de la serie.
5. Professor X (1963) el creador de los X-Men.
6. Iceman (1963) parte del equipo original.
7. Mystique (1978) una de las principales villanas de la serie.
8. Wolverine (1974) el personaje más popular no sólo de los Hombres-X sino de los cómics Marvel en general.

4.2 Análisis

Para el análisis de la muestra se diseñaron dos tipos de fichas, una destinada a analizar el estilo de cada dibujante y otra para comprobar si los personajes están construidos en base a arquetipos junguianos, ambas fichas fueron elaboradas tomando en cuenta las variables e indicadores obtenidos durante la presente investigación, recordando asimismo que para su construcción y análisis se consideraron alrededor de 900 cómics.

A continuación se describe cada una de ellas señalando las teorías que sirvieron para diseñarlas.

Ficha 01
El primer tipo de ficha se compone de cinco etapas, las cuales me ayudaron a identificar y describir las características y elementos que definen un estilo gráfico en los cómics de los X-Men, mostrando además la evolución de los mismos (Hipótesis 1).

Etapa 01
La primera etapa se refiere a las unidades significativas (Capítulo 3, punto 3.2.1 del marco teórico), que corresponden a las viñetas, las unidades mínimas de significación en el montaje de un cómic. Esta ficha fue diseñada con base en los libros *"Semiótica del cómic"* de Perucho Mejía (2001), *"El discurso del cómic"* de Luis Gasca & Roman Gubern (1994) y *"El cómic y su utilización didáctica"* de Rodríguez Diéguez (1998), quienes a su vez fundamentan sus teorías en autores como Umberto Eco. Las formas y los tipos de viñetas fueron los elementos a analizar en esta ficha.

Etapa 02
En la segunda etapa se analizaron las macrounidades significativas (Capítulo 3, punto 3.2.2 del marco teórico) que se refieren al objeto estético en su totalidad, siendo la estructura que posee en si mismo el cómic, como los estilemas (rasgos constantes de un estilo) y los grafismos personales del dibujante.
El nivel de iconicidad fue el primer punto a analizar en esta ficha. Esta escala se construyó tomando como base la propuesta del teórico de cómics Scott McCloud (2007) y del filósofo Abraham Moles (1991). El análisis de los encuadres, las angulaciones y la perspectiva esta fundamentado en los libros *"Semiótica del cómic"* de Perucho Mejía (2001) y *"How to Draw Comics the Marvel Way"* de Stan Lee y John Buscema (1984); en los artículos: *"Semiología del cómic"* de David Alfie (1982) incluido en el libro *"El cómic es algo serio"* y *"Cómics"* de Anabella Barbalace y otros autores (2008). La escala de color se basa en *"Las variables expresivas del color en el diseño gráfico"* de Joan Costa (1989).

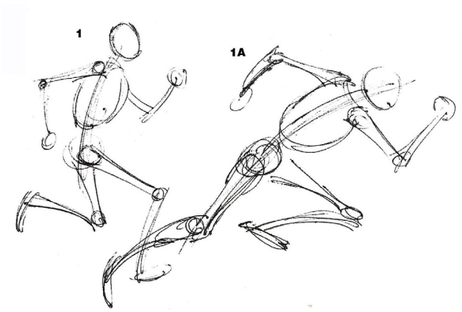
Etapa 03
En la tercera etapa se examinaron las microunidades significativas (Capítulo 3, punto 3.2.3 del marco teórico), es decir, la parte tipográfica y expresiva del cómic.
La construcción de esta ficha esta basada principalmente en los libros *"Semiótica del cómic"* de Perucho Mejía (2001) y *"El discurso del cómic"* de Gasca & Gubern (1994), tomando como referencia la clasificación tipográfica de García Santibáñez (2008) en el libro *"El diseño LetraGráfico"*.
La clasificación de las figuras cinéticas fue tomada del libro *"El cómic y su utilización didáctica"* de Rodríguez Diéguez (1998).

Etapa 04
Esta etapa es la referente al montaje o construcción de la página del cómic (Capítulo 3, punto 3.2.4 del marco teórico).
Aquí se observó la relación sintáctica de todos los elementos descritos en las etapas anteriores, tomando como muestra las portadas, las splash pages (portadillas) y las páginas interiores del cómic.
Para analizar la composición de la página se tomaron como base las teorías de Germani Fabris (1973), incluidas en su libro *"Fundamentos del proyecto gráfico"*.

Etapa 05
El objetivo de la quinta etapa fue mostrar la evolución gráfica de la figura humana.
Se analizaron la proporción de un hombre y una mujer, tomando como teorías los cánones griegos propuestos por Parramón (1993) y los cánones en el cómic presentados por los dibujantes de Marvel: Stan Lee & John Buscema (1984) en el libro *"How to Draw Comics the Marvel Way"* y por John Byrne (1985) en *"How to draw comics"* (Capítulo 3, punto 3.3 del marco teórico).

También en esta etapa se analizó la acción y movilidad de la figura humana dentro del cómic, ya que una de las características

4.6



4.7

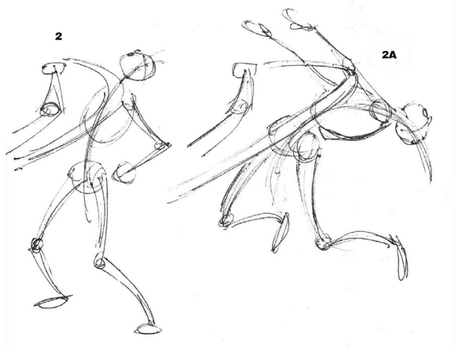


Imagen 4.6
La figura humana en acción; Las imágenes 1 y 1A, son bosquejos de una figura humana que corre. Se puede observar que la imagen 1A, corre más rápido, más espectacularmente y de manera más propia de un héroe, ya que su línea central en forma de curva (trazada desde arriba hacia abajo) tiene mucho más fuerza y es la que un dbujante de Marvel emplearía; Marvel, (1984).

Imagen 4.7
La figura humana en acción; Ambas imágenes representan a una figura que retrocede ante un puñetazo. Aunque la imagen 2 representa ese movimiento de manera clara y comprensible, no corresponde con las exigencias del estilo Marvel. No tiene la vitalidad, el movimiento, la línea central violentamente torcida de la 2A, la cual es mucho más ágil, las piernas se doblan y caen hacia atrás, y los brazos están tendidos hacia adelante, la cabeza prolonga la línea central, contribuyendo a formar una curva elegante y fluida. ¡Eso es Marvel!; Marvel, (1984).

del estilo Marvel es la exageración de las posturas y movimientos, utilizando como base las estructuras compositivas de Stan Lee & John Buscema (1984) (ver imágenes 4.6 y 4.7).

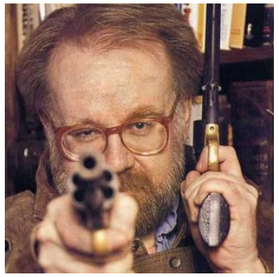
Ficha 02
La segunda ficha esta enfocada en detectar los arquetipos junguianos que se utilizaron para diseñar a los personajes de los X-Men y comprobar que están creados en base a características realistas (Hipótesis 2).

La ficha comienza con una breve descripción de cada personaje (biografía ficticia), incluyendo los colores que utilizan en su diseño, tomando como base teórica para este análisis los libros *"Psicología del color"* de Eva Heller (2005) y *"Los lenguajes del color"* de Eulalio Ferrer (1999).

Como segundo punto esta la identificación de arquetipos (Capítulo 3, punto 3.4 y 3.4.1 del marco teórico), tomados de las teorías del psicólogo Carl Jung (1970), seguido de una justificación del porqué se determinó que dichos personajes están diseñados en base a los arquetipos detectados.

A continuación se muestra un ejemplo de las dos fichas, con cada una de sus etapas, aplicadas al dibujante John Byrne y al personaje Phoenix.

FICHA 01 — **ETAPA 01**



DATOS ESPECÍFICOS

Nombre: John Byrne

Fecha: 1977

Serie: The Uncanny X-Men

Observaciones: _____

UNIDADES SIGNIFICATIVAS: VIÑETAS

Formas:

- ☐ Cuadrada
- ☐ Rectangular
  - ☐ Horizontal
  - ☐ Vertical
  - ☐ Diagonal
- ☐ Circular
- ☐ Triangular
- ☐ Irregular

Tipos:

- ☐ Viñeta detalle
- ☐ Página superviñeta
- ☐ Viñeta partida
- ☐ Splash page
- ☐ Interior splashes
- ☐ Doble splash page
- ☐ Viñetas cerradas
- ☐ Viñetas abiertas
- ☐ Viñetas exteriores
- ☐ Viñetas interiores

Observaciones: _____

X-Men, Vol. 1, #112; Marvel, (1978).

X-Men, Vol. 1, #109; Marvel, (1978).

MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

Nivel de iconicidad:

Fotográfico	Realista	Figurativo	Abstracto
☐ 10	☐ 9	☐ 8	☐ 7
☐ 6	☐ 5	☐ 4	☐ 3
☐ 2	☐ 1		

Encuadres:

- ☐ Gran plano general
- ☐ Plano general
- ☐ Plano americano
- ☐ Plano detalle
- ☐ Plano medio
- ☐ Primer plano
- ☐ Primerísimo plano

Angulaciones:

- ☐ Normal o medio
- ☐ Picado
- ☐ Contrapicado

Perspectivas:

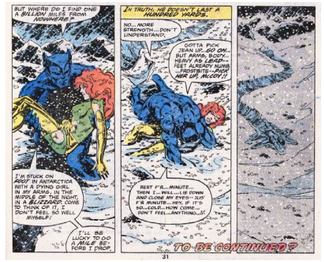
- ☐ Plano
- ☐ Un punto de fuga
- ☐ Dos puntos de fuga
- ☐ Más de dos puntos de fuga

Observaciones: _____

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #137; Marvel, (1980).

X-Men, Vol. 1, #109; Marvel, (1978).

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #134; Marvel, (1980).



X-Men, Vol. 1, #113; Marvel, (1978).

Color:

- ☐ Plano
- ☐ Degradado

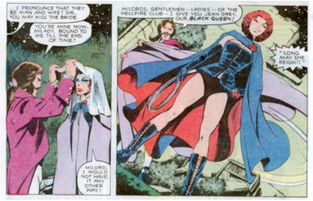
Denotación del color:

	Hiperrealista	Realista	Saturado	Alterado	Fantasioso	
Máxima iconicidad	☐	☐	☐	☐	☐	Iconicidad decreciente
	5	4	3	2	1	

Observaciones: _____

Características del estilema: _____

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #124; Marvel, (1979).



The Uncanny X-Men, Vol. 1, #130; Marvel, (1980).

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #133; Marvel, (1980).

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #140; Marvel, (1980).

MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

Globos:

- [ ] Ovalados
- [ ] Rectangulares
- [ ] Forma de Nube
- [ ] Quebrados
- [ ] Punteados
- [ ] Ondulados
- [ ] Globos Compartidos

Color:

- [ ] Blanco
- [ ] Negro
- [ ] Color

Tipografía:

- [ ] Manual
- [ ] Digital

- [ ] Mayúscula
- [ ] Minúscula
- [ ] Mixta

- [ ] Regular
- [ ] Itálica
- [ ] Bold

- [ ] Serif
- [ ] San Serif
- [ ] Caligráfica

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #129; Marvel, (1980).

X-Men, Vol. 1, #113; Marvel, (1978).

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #121; Marvel, (1979).

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #118; Marvel, (1979).

Onomatopeyas

Tipografía:

- [ ] Mayúscula
- [ ] Minúscula
- [ ] Mixta

- [ ] Serif
- [ ] San Serif
- [ ] Caligráfica
- [ ] Decorativa

- [ ] Regular
- [ ] Itálica
- [ ] Bold
- [ ] Contorneada
- [ ] Sombreada
- [ ] Extendida
- [ ] Condensada

Didascalias (captions):

Tipografía:

- [ ] Mayúscula
- [ ] Minúscula
- [ ] Mixta

- [ ] Serif
- [ ] San Serif
- [ ] Caligráfica
- [ ] Decorativa

- [ ] Regular
- [ ] Itálica
- [ ] Bold
- [ ] Contorneada
- [ ] Sombreada
- [ ] Extendida
- [ ] Condensada

Color:

- [ ] Blanco
- [ ] Negro
- [ ] Color

Forma:

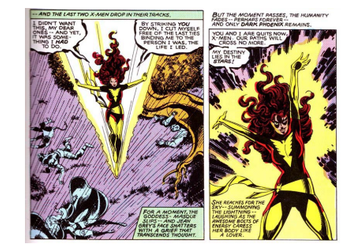
- [ ] Rectangular
- [ ] Cuadrada
- [ ] Irregular
- [ ] Sin Marco

Ubicación:

- [ ] Parte superior de la viñeta
- [ ] Parte inferior de la viñeta
- [ ] Parte media de la viñeta

Observaciones: _____

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #141; Marvel, (1981).



The Uncanny X-Men, Vol. 1, #135; Marvel, (1980).

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #138; Marvel, (1980).

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #118; Marvel, (1979).

Figuras cinéticas:

De trayectoria:

- [ ] Trayectoria lineal simple
- [ ] Trayectoria lineal color
- [ ] Oscilación

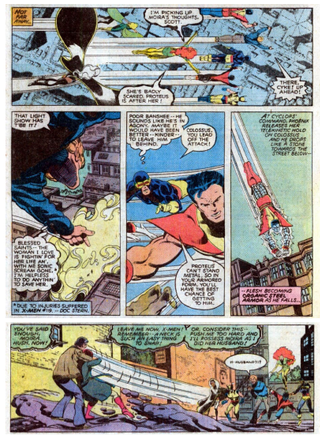
De movimiento:

- [ ] Impacto
- [ ] Nubes
- [ ] Deformación cinética
- [ ] Descomposición visual del movimiento

Observaciones: _____

X-Men, Vol. 1, #109; Marvel, (1978).

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #133; Marvel, (1980).



The Uncanny X-Men, Vol. 1, #127; Marvel, (1979).

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #119; Marvel, (1979).

MONTAJE: LA CONSTRUCCIÓN DE LA PÁGINA (SINTAXIS)

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #137; Marvel, (1980).

Portada

Contenidos:

- [ ] Imagen
- [ ] Logotipo
- [ ] Slogan
- [ ] Caja identificativa Marvel
- [ ] Logo Marvel
- [ ] Logo Comics Code
- [ ] Título
- [ ] Splash ballon
- [ ] Blurb (Cabecera)
- [ ] Créditos
- [ ] Globos
- [ ] Didascalias
- [ ] Onomatopeyas

Composición:

- [ ] Clásica o estática
- [ ] Libre o dinámica
- [ ] Continua

Equilibrio:

- [ ] Estático
- [ ] Dinámico

Observaciones: _____

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #112; Marvel, (1978).

Splash page (Portadilla)

Contenidos:

- ☐ Imagen
  - ☐ Una sola viñeta
  - ☐ Página superviñeta
  - ☐ Doble splash page
- ☐ Título
- ☐ Splash ballon
- ☐ Blurb (Cabecera)
- ☐ Créditos
- ☐ Globos
- ☐ Didascalias
- ☐ Onomatopeyas
- ☐ Resumen

Ubicación:

- ☐ Primera página
- ☐ Última página
- ☐ Páginas interiores
- ☐ No tiene

Sangrado:

- ☐ Sangrado completo
- ☐ Borde
- ☐ Mixto

Observaciones: _____

Página de Resumen:

- ☐ Sí
- ☐ No

Contenidos:

- ☐ Imagen (viñetas)
- ☐ Logotipo
- ☐ Slogan
- ☐ Título
- ☐ Blurb (Cabecera)
- ☐ Créditos
- ☐ Cintillo legal

Composición:

- ☐ Clásica o estática
- ☐ Libre o dinámica
- ☐ Continua

Equilibrio:

- ☐ Estático
- ☐ Dinámico

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #127; Marvel, (1979).

Página interior

Composición:

- ☐ Clásica o estática
- ☐ Libre o dinámica
- ☐ Continua

Equilibrio:

- ☐ Estático
- ☐ Dinámico

Ritmo:

- ☐ Constante
- ☐ Libre

Sangrado:

- ☐ Sangrado completo
- ☐ Borde
- ☐ Mixto

Espacios interiores:

- ☐ Con calles
- ☐ Sin calles

Observaciones: _____

LA FIGURA HUMANA

Figura femenina

- ☐ 7 1/2 cabezas
- ☐ 8 cabezas
- ☐ 8 1/2 cabezas
- ☐ 8.75 cabezas
- ☐ 9 cabezas

Observaciones: _____

Figura masculina

- ☐ 7 1/2 cabezas
- ☐ 8 cabezas
- ☐ 8 1/2 cabezas
- ☐ 8.75 cabezas
- ☐ 9 cabezas

Observaciones: _____

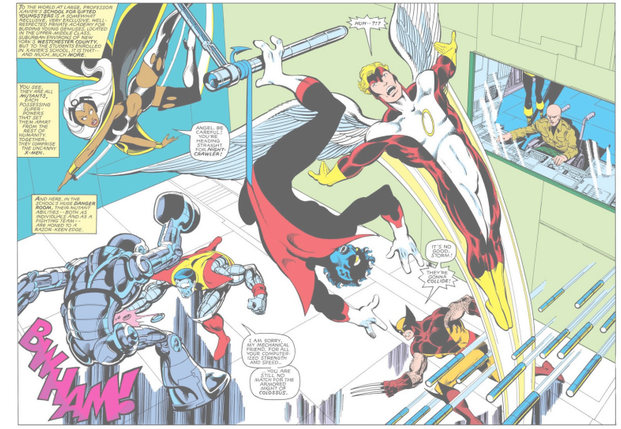
Acción en la figura humana

Estructura:

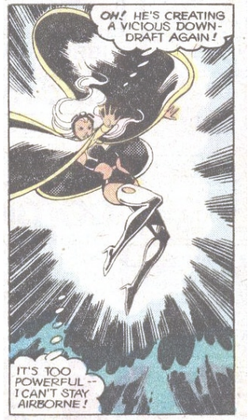
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #134; Marvel, (1980)

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #137; Marvel, (1980).

The Uncanny X-Men, Vol. 1, #131; Marvel, (1980).



The Uncanny X-Men, Vol. 1, #139; Marvel, (1980).



The Uncanny X-Men, Vol. 1, #124; Marvel, (1979).

Observaciones: _____

FICHA 02

ARQUETIPOS

X-Men: Phoenix Endsong, Vol. 1, #1; Trazos: Greg Land; Marvel, (2005).

DATOS ESPECÍFICOS

Nombre del personaje: Phoenix (Jean Grey)

Fecha de aparición: 1963

Poderes: telepatía, telequinesis. Como Phoenix su poder es ilimitado

Breve historia:

Psicología del color

- [ ] Blanco
- [ ] Negro
- [ ] Rojo
- [ ] Azul
- [ ] Amarillo
- [ ] Verde
- [ ] Naranja
- [ ] Rosa
- [ ] Morado
- [ ] Café
- [ ] Gris
- [ ] Dorado
- [ ] Plateado
- [ ] Otro

Arquetipos

- [ ] El héroe
- [ ] El héroe solar
- [ ] La máscara
- [ ] La sombra
- [ ] Lo teriomórfico
- [ ] El ánima
- [ ] El ánimus
- [ ] El sí mismo
- [ ] El trickster
- [ ] El puer aeternus
- [ ] La madre
- [ ] El padre
- [ ] El niño
- [ ] El viejo sabio

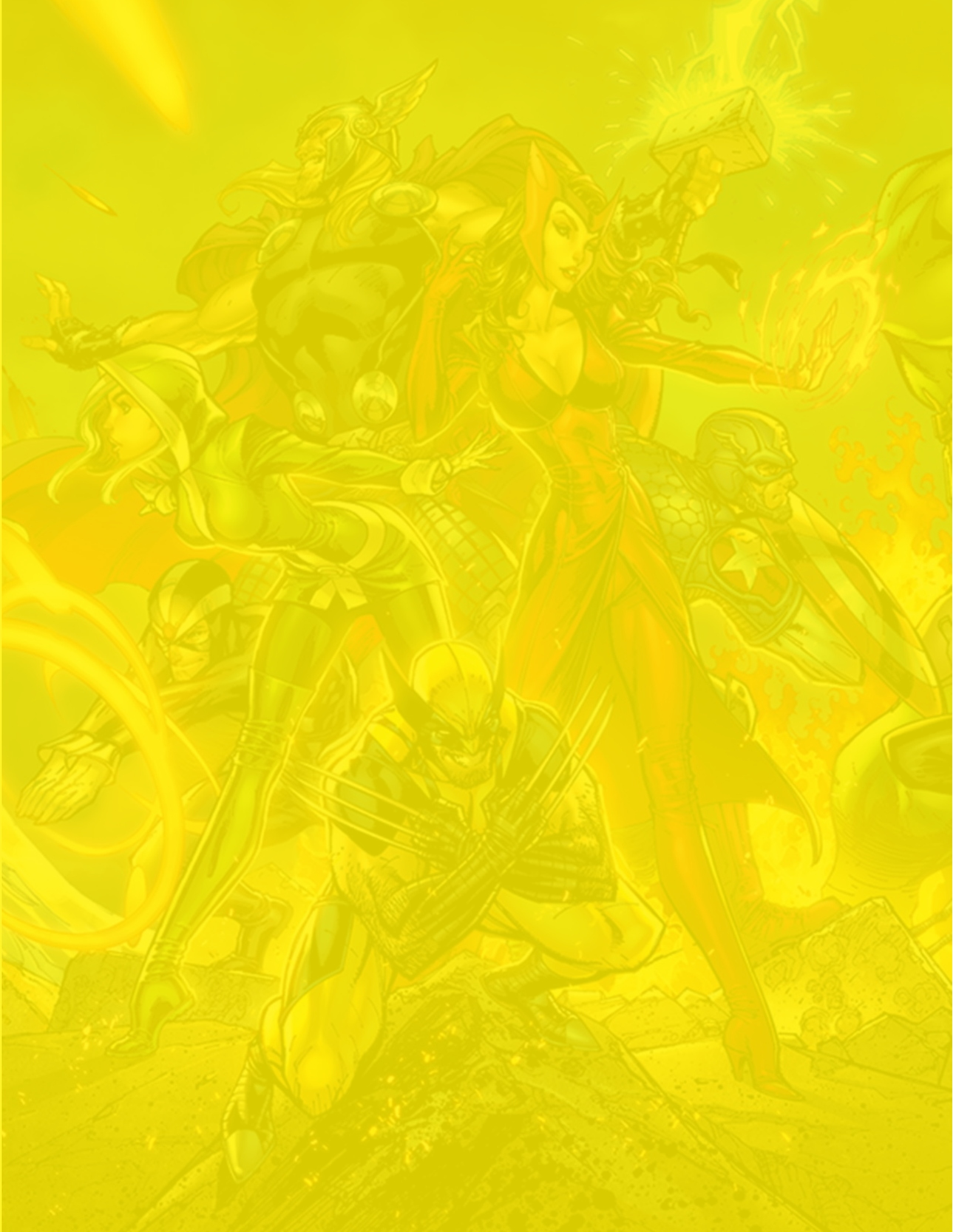
Justificación:

Capítulo 5

5.0 Resultados y conclusiones

5.1 Resultados

5.2 Conclusiones



Capítulo 5

5.0 Resultados y conclusiones

5.1 Resultados

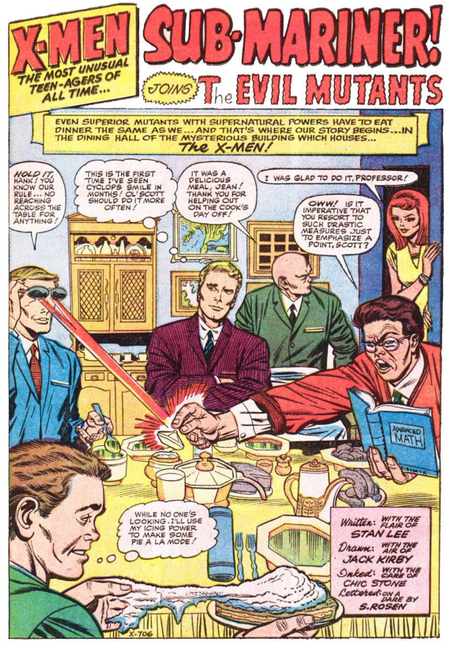
Como se ha revisado en la presente investigación, dentro del cómic de superhéroes existen dos editoriales que se han mantenido por muchos años en el gusto el público "DC debe su permanencia, a la permanencia de personajes de la talla de Superman y Batman, mientras que Marvel a la invención de un estilo" (Massota, 1982, p. 94). Un estilo es una tendencia artística que parte de ciertas características específicas que lo hacen único y especial. Al inicio de esta investigación se dedujo que Marvel Comics creó un particular estilo gráfico, consecuencia directa del gran talento artístico de dicha empresa.
Partiendo de la definición, estudio, comparación e interpretación de las fichas de análisis se puede iniciar con la descripción e identificación de los elementos expresivos que determinaron este estilo en los cómics de The X-Men, así como su evolución gráfica, sintáctica y arquetípica.

Considero conveniente aclarar que The X-Men no fue el primer cómic en destacarse por utilizar una expresión gráfica (en este caso el llamado estilo Marvel). Cómo se menciona en el Capítulo 2, Marvel se caracterizó por su innovación al publicar historietas de superhéroes distintas a las demás, ocasionando su éxito y popularidad. Los autores mencionan que Marvel debe su fama a la invención de un estilo, resultado del conocido método empleado para la creación de sus cómics, que como se indicó anteriormente consiste en que el guionista entrega solamente una sinopsis bocetada de las historias al dibujante para que éste trace libremente y a su gusto.
The Fantastic Four fue la primer historieta en aparecer con estas singularidades en 1961, de ahí hacia adelante todos los cómics de La casa de las ideas[63] se realizaron aplicando este método originando el surgimiento del llamado estilo Marvel y The X-men —iniciada en 1963— no fue la excepción.[64]

[63] Así se le llamó también a Marvel Comics debido a sus grandes innovaciones dentro del cómic de superhéroes.
[64] Marvel ha publicado una infinidad de cómics a lo largo de toda su historia, por lo que fue necesario elegir una muestra representativa con las características adecuadas para ser investigada y los Hombres-X cumplían con estas particularidades.

5.1

5.2



5.3

5.4

Imagen 5.1
The X-Men, Vol. 1, #5; Guión: Stan Lee; Trazos: Jack Kirby; Marvel, (1964).

Imagen 5.2
The X-Men, Vol. 1, #6; Guión: Stan Lee; Trazos: Jack Kirby; Marvel, (1964).

A continuación se muestran los resultados obtenidos por cada una de las hipótesis formuladas. Se hizo una comparación, obteniendo constantes y variantes relacionando ambas hipótesis, para posteriormente identificar y definir los elementos que componen el llamado Estilo Marvel y la evolución del mismo.

Hipótesis 1
La serie de cómics The X-Men ha evolucionado gráficamente creando un particular estilo gráfico (llamado Marvel), el cual se pudo lograr gracias a la relación sintáctica, gráfica y arquetípica de los elementos de diseño que lo componen.

Para la hipótesis número uno se seleccionaron ocho dibujantes que han colaborado en el cómic The X-Men para analizar y señalar las características gráficas de su trabajo.[65]

[65] Para conocer la metodología y proceso de selección ver Capítulo 4.

A continuación se muestran los resultados obtenidos por cada un de ellos.[66]

01 Jack Kirby
Duración: 1963 - 1966
Serie: Uncanny X-Men
(ver imágenes 5.1 - 5.8)

Kirby fue el primer dibujante que utilizó el Método Marvel para hacer historietas, junto con Stan Lee creó la serie y a los X-Men originales, por lo que podría considerarse como el iniciador del estilo Marvel ya que él definió las características gráficas a seguir de los primeros cómics de La casa de las ideas. Debido a sus innovaciones fue llamado "El Rey" convirtiéndose en toda una leyenda dentro del mundo del cómic, siendo modelo a seguir por muchos dibujantes que actualmente siguen influenciándose en él.

[66] Para observar más imágenes del trabajo realizado por cada artista ver los Capítulos 2 y 3.

Imagen 5.3
The X-Men, Vol. 1, #2; Guión: Stan Lee; Trazos: Jack Kirby; Marvel, (1963).

Imagen 5.4
The X-Men, Vol. 1, #7; Portada: Jack Kirby; Marvel, (1964).

5.5

5.6

Imagen 5.5
The X-Men, Vol. 1, #3; Guión: Stan Lee; Trazos: Jack Kirby; Marvel, (1964).

Imagen 5.6
The X-Men, Vol. 1, #10; Guión: Stan Lee; Trazos: Jack Kirby; Marvel, (1965).

Kirby es un dibujante clásico, las características que definen su trabajo es el uso de viñetas cuadradas y rectangulares, totalmente cerradas, sin embargo el tratamiento estético que brindó a cada viñeta es lo que resulto innovador, ya que utilizaba perspectivas extravagantes desde ángulos dinámicos y diferentes, empleando planos característicos del cine.
Otra punto importante es que usó colores muy saturados y brillantes, todos en plasta, de los cuales sobresalían los primarios (amarillo, azul y rojo). Desde aquí se puede observar que el color es una característica muy importante, ya que como dice Stan Lee y el dibujante John Buscema (1984, p. 140) en Marvel se tiene que dejar el dibujo abierto para el color.

Con respecto a la parte tipográfica, Kirby utilizó en su mayoría globos ovalados en blanco con letras regulares, todo en mayúsculas, manejando además bold para resaltar algunas palabras y textos en la narración, repitiendo estas características en las didascalias, aunque estas si tenían color. Las onomatopeyas eran letras contorneadas y sin mucha variación, consecuencia

5.7

5.8

Imagen 5.7
The X-Men, Vol. 1, #10; Guión: Stan Lee; Trazos: Jack Kirby; Marvel, (1965).

Imagen 5.8
The X-Men, Vol. 1, #11; Guión: Stan Lee; Trazos: Jack Kirby; Marvel, (1965).

directa de que toda la tipografía utilizada se realizaba a mano por el rotulista o tipógrafo.[67]

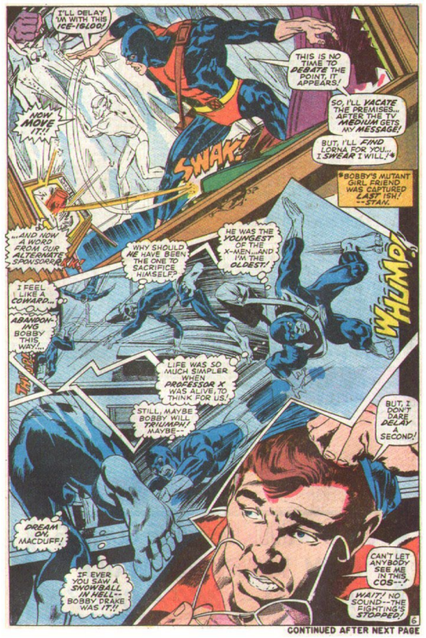
En los cómics dibujados por Kirby, la acción era fundamental por lo que empleó numerosas figuras cinéticas para expresar movimiento, siendo las de trayectoria las más usadas, además de que utilizaba muchas líneas curvas y movimientos exagerados para representar dicha acción en los personajes. Esto era muy importante, ya que Stan Lee pretendía diferenciar a sus superhéroes del resto, dándoles un porte mucho más marcado y con más fuerza.

[67] El manejo de globos de diálogo y aspectos tipográficos son constantes desde un inicio, no existen variaciones muy marcadas en cuanto a su tratamiento ya que la mayoría de los cómics en general utilizan estas particularidades, por lo que se omitirá detallarla en los siguientes dibujantes, entendiendo que utilizaron características similares a las nombradas anteriormente a excepción de los artistas en donde se indique lo contrario.

5.9

5.10

5.11



5.12

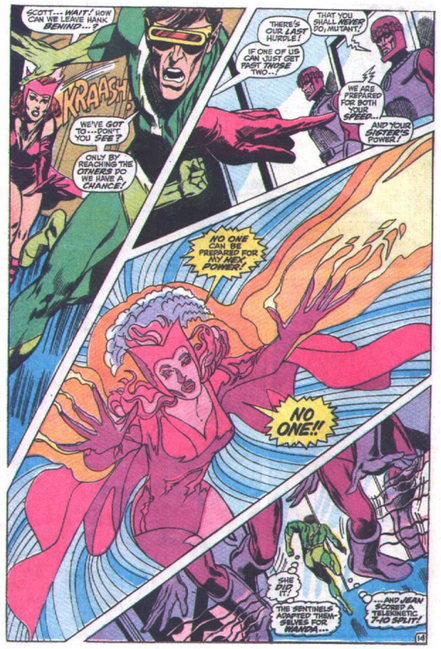


Imagen 5.9
The X-Men, Vol. 1, #58; Portada: Neal Adams; Marvel, (1969).

Imagen 5.10
The X-Men, Vol. 1, #58; Guión: Roy Thomas; Trazos: Neal Adams; Marvel, (1969).

Como en todos los cómics de La casa de las ideas, las portadas de Jack contenían la famosa caja identificativa Marvel que unificó él mismo desde 1961 con The Fantastic Four, asimismo la primera página siempre era splash e incluía un pequeño resumen o sinopsis de la historia anterior. Algunos autores consideran a Kirby como el creador del doble splash page que incluía imágenes a doble página en donde la acción y variedad de planos sobresalían por su espectacularidad.

Kirby manejó un nivel figurativo bajo, cercano a la abstracción, sin embargo conservó un alto grado de realismo en las proporciones humanas y en los escenarios; dibujaba a los superhéroes con proporciones de humanos comunes y corrientes, utilizando el canon de siete cabezas y media, esto debido a que junto con Stan Lee pretendían darle un toque más realista a los personajes llegando a humanizar al superhéroe o cómo menciona Jim McLauchlin (en Dougas y otros, 2010) "Stan apareció y en su versión de los súper humanos presto mucha más atención a lo humano que a lo súper. Hizo reales a los personajes que conocías: tus amigos, tus vecinos". Con esta singularidad, se puede empezar a vislumbrar la unión entre las dos hipótesis, comenzando a comprobar la caracterización realista de los personajes que se detallará más adelante.
Una de las cualidades principales en las historias de superhéroes es el uso de poderes, los cuales se tienen que representar gráficamente, para esto, Kirby utilizó unos puntos negros de distinto grosor que dibujaba alrededor de personajes y objetos para transmitir la idea de energía y poder. Fue tanto el impacto de esta nueva técnica que recibió el nombre de Kirby Krackle o Kirby Dots y que se siguen utilizando hasta la fecha, mostrando la gran importancia de este dibujante en el mundo del cómic.

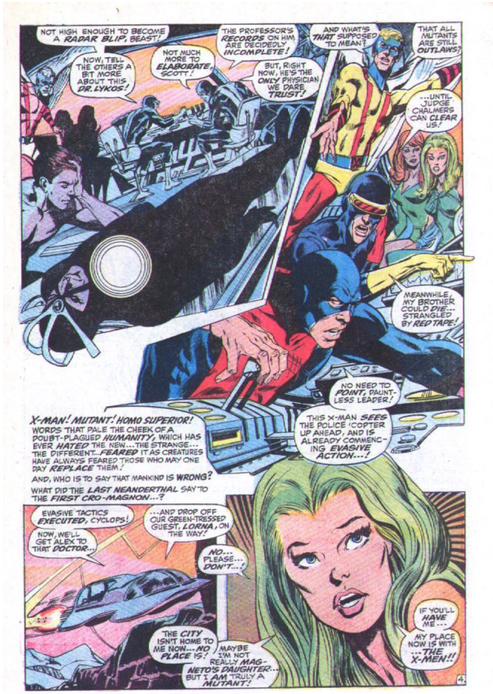
02 Neal Adams
Duración: 1969 - 1970
Serie: Uncanny X-Men
(ver imágenes 5.9 - 5.15)

Neal Adams estuvo muy poco tiempo dibujando The X-Men, sin embargo revolucionó totalmente el aspecto gráfico de la

Imagen 5.11
The X-Men, Vol. 1, #58; Guión: Roy Thomas; Trazos: Neal Adams; Marvel, (1969).

Imagen 5.12
The X-Men, Vol. 1, #59; Guión: Roy Thomas & Chris Claremont; Trazos: Neal Adams; Marvel, (1969).

5.13



5.14

5.15

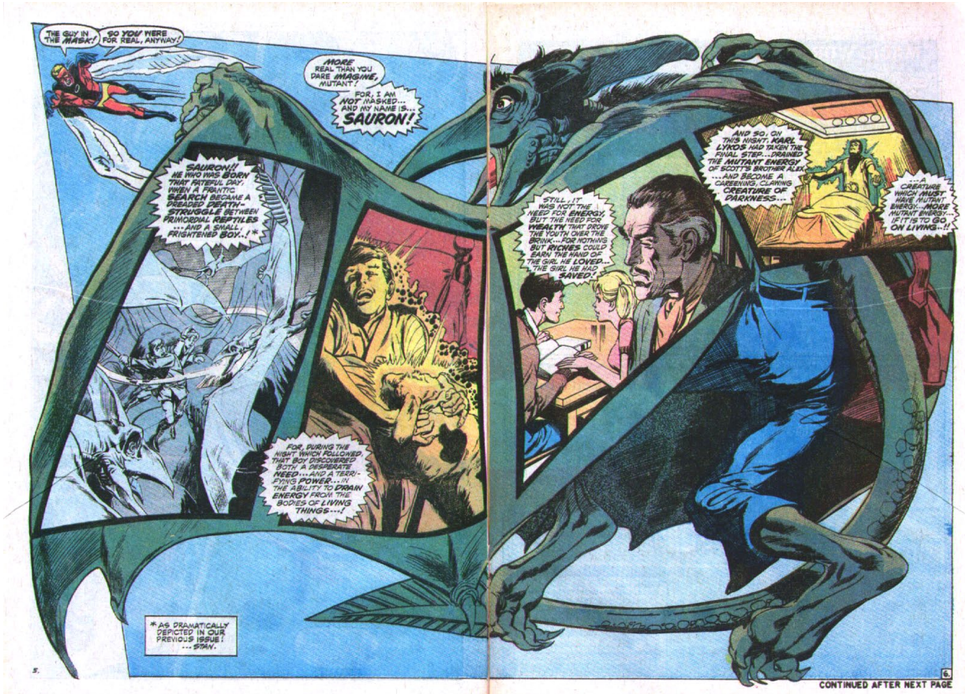


Imagen 5.13
The X-Men, Vol. 1, #60; Guión: Roy Thomas; Trazos: Neal Adams; Marvel, (1969).

Imagen 5.14
The X-Men, Vol. 1, #57; Guión: Roy Thomas; Trazos: Neal Adams; Marvel, (1969).

serie. La característica principal de su trabajo fue el realismo. Adams es un artista de la realidad falseada, dibuja entornos y escenarios imposibles en los cuales el lector se introduce profundamente haciéndolos reales y creíbles, "sabe engañar al lector para que vea toda esa maravilla como auténtica, para que olvide que esta leyendo un cómic" (Clemente, 2000, p. 36). Para esto utilizó una gran variedad de viñetas, desde cuadradas hasta circulares, algo nunca visto en la serie, las formas irregulares predominaron porque los escenarios y movimientos de los personajes eran los que definían las formas que la viñeta iba a tener, dejando atrás la composición típica y cuadrada. No existe una constante en cuanto al tipo de viñetas que empleó, ya que usó de todas: abiertas, cerradas, exteriores, interiores, etc., logrando un dinamismo cinematográfico, añadiendo a esto la gran diversidad de planos y encuadres que manejó.

Otra característica de Adams es que no dibujaba todo al centro, al contrario, hacia perspectivas más interesantes y jugaba con el tamaño de las figuras dentro de la viñeta, particularidad que también se observó en todos los dibujantes Marvel desde Jack Kirby.

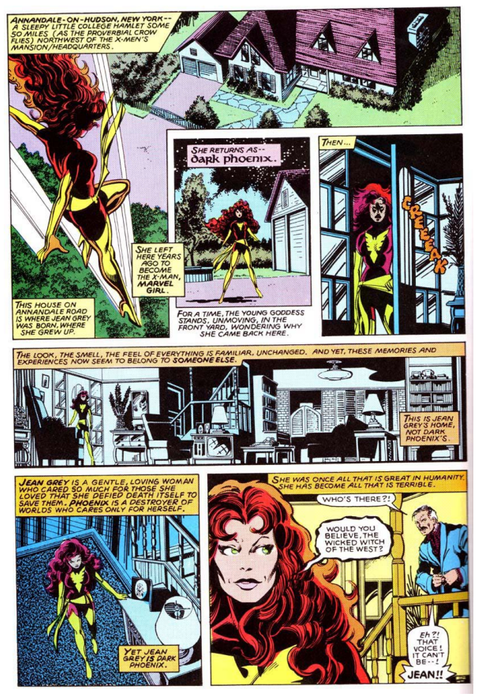
Neal aplicó colores planos, sin embargo manejaba una técnica que daba un efecto de sombra y degradado, haciendo más realista el dibujo, aunque siempre empleando colores muy saturados y brillantes, en los cuales predominaban los primarios; además comenzó a alterar los colores para tratar flash backs o cuando los personajes usaban sus poderes. En cuanto a la parte tipográfica uso globos ovalados, quebrados y compartidos, algunos eran a color, también se caracterizó por dejar espacios en blanco para que el guionista "trabajara más" en las historias.[68] Utilizó muchas figuras cinéticas, esto debido a las numerosas escenas de

Imagen 5.15
The X-Men, Vol. 1, #61; Guión: Roy Thomas; Trazos: Neal Adams; Marvel, (1969).

[68] Que como recordamos, en el Método Marvel el dibujante realizaba las páginas y hasta después el guionista escribía la historia.

5.16

5.17



5.18

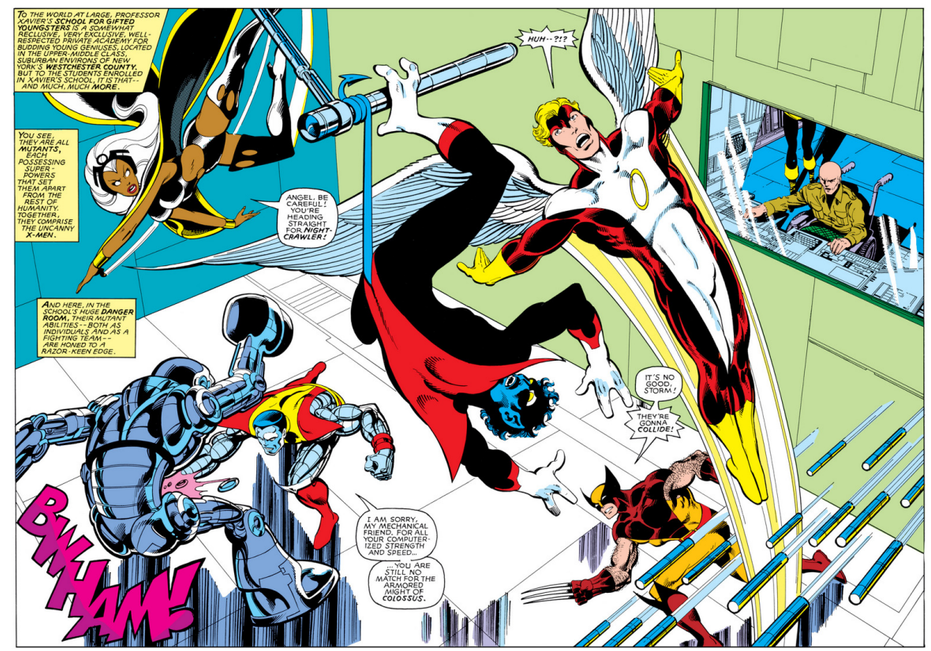


Imagen 5.16
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #133;
Portada: John Byrne;
Marvel, (1980).

Imagen 5.17
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #136;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

acción, las cuales iban acompañadas por movimientos exagerados y poses heroicas, hechas a base de líneas curvas. Manejó un nivel icónico más realista que Kirby, empezó a dibujar personajes con rostros diferenciados, marcó más las expresiones faciales y gestemas, predominó el uso de figuras en escorzo, "sus personajes parecen personas reales con superpoderes" (Thomas en Clemente, 2000, p. 36); empleó un canon de ocho cabezas, el destinado a las proporciones ideales y estilizó más la figura humana.

Adams comenzó a jugar con las composición en las portadas, incluyendo la interacción de las imágenes con el logotipo. La caja identificativa Marvel se mantuvo, así como las splash pages, en las cuales las construcciones gráficas eran el punto de atención y espectacularidad, principalmente en las dobles. Neal es un excelente narrador visual, las innovadoras composiciones de sus páginas eran atrevidas y exageradas, llenas de un dinamismo nunca visto.

03 John Byrne
Duración: 1977 - 1981
Serie: Uncanny X-Men
(ver imágenes 5.16 - 5.22)

Después de la cancelación de la serie, John Byrne fue el dibujante que popularizó a los X-Men, acompañado por el guionista Chris Claremont, logró posicionar a la serie como la más vendida de la época, debido a sus grandes tramas argumentales, dibujos clásicos y espectaculares splash pages.

Byrne se influenció en Kirby y en Adams, logrando un estilo limpio, clásico y realista. Utilizó viñetas rectangulares, horizontales y verticales, en su mayoría cerradas en las que muestra una gran variedad de encuadres y perspectivas vistas desde muchos ángulos, jugando conjuntamente con el tamaño de las

Imagen 5.18
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #139;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

5.19

5.20

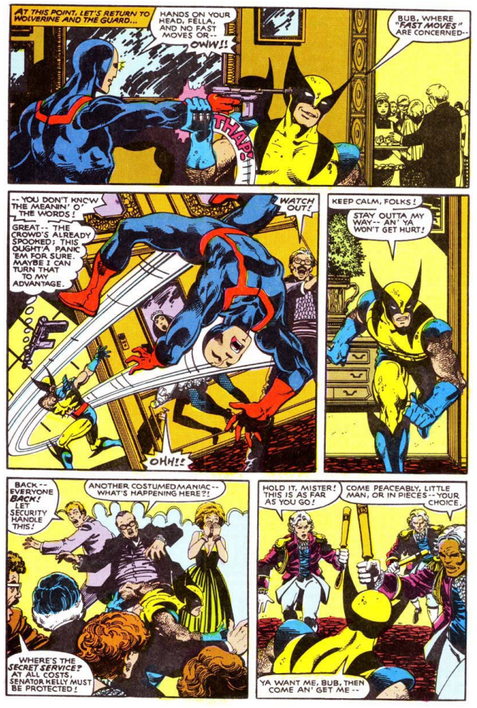
Imagen 5.19
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #132;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

Imagen 5.20
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #117;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1979).

figuras en cada panel logrando una caracterización cinematográfica. Empleó globos ovalados, compartidos y contorneados en rojo con blanco;[69] las figuras cinéticas eran muy frecuentes y marcadas, principalmente en escenas de acción y acompañadas por onomatopeyas, las posiciones exageradas y basadas en líneas curvas predominaron. Sin embargo Byrne y Claremont desarrollaron más la parte dramática de la serie. John utilizó un nivel figurativo muy cercano al realista, desarrollo las personalidades y características de todos los personajes, dándole a cada uno la importancia que merecían. Las escenas domésticas, teatrales y heroicas sobresalieron. Manejó un canon entre siete y media y ocho cabezas, el destinado a personas comunes, no

[69] Marvel tiene registradas varias onomatopeyas. Entre ellas esta SNIKT que es el sonido de las garras de Wolverine y BAMF el sonido de teletransportación de Nightcrawler, introducidas en Giant-Size X-Men #1 (1975) dibujado por Dave Cockrum y que se han convertido en símbolos representativos de dichos personajes. Además la onomatopeya THWIP, que es el sonido de las telarañas lanzadas por Spiderman, es también símbolo de este personaje.

5.21



5.22

obstante usó proporciones un poco más exageradas que Kirby y Adams, marcó más la musculatura y estilizó la figura humana sin llegar al extremo. Stan Lee (2003) menciona que Byrne y Claremont fueron capaces de introducir a los X-Men el elemento de la caracterización de carne y hueso, llegando a un nivel de realismo nunca visto y que quiza fue la principal particularidad estilística de esta etapa.[70]

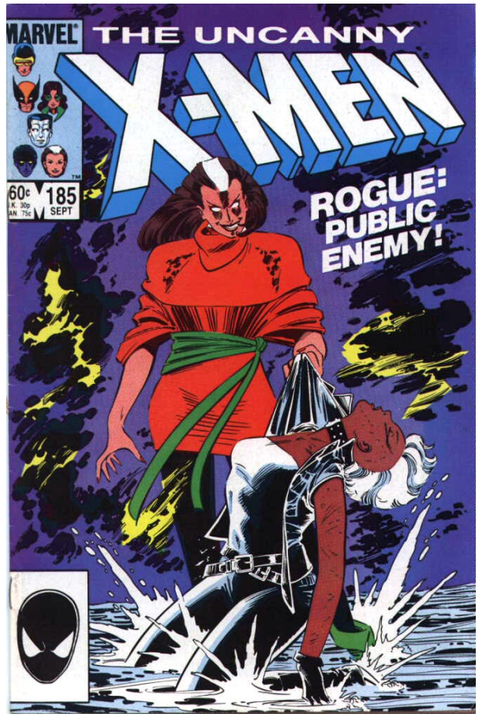
Nuevamente los colores saturados y brillantes prevalecen, resaltando los primarios. Al ser aplicados en plano se ven aún más saturados; también manejó colores alterados para representar poderes y situaciones especificas, esto acompañado de un contraste muy marcado mediante sombras (entintando).

[70] El aspecto relacionado con la humanización del superhéroe se tratará más adelante, destacando el personaje de Jean Grey, que fue el más desarrollado por Byrne y Claremont, además vale la pena volver a señalar que con esta característica de Marvel se vinculan las dos hipótesis propuestas.

Imagen 5.21
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #133;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

Imagen 5.22
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #142;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1981).

5.23



5.24

Imagen 5.23
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #185; Portada: John Romita Jr.; Marvel, (1984).

Imagen 5.24
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #177; Guión: Chris Claremont; Trazos: John Romita Jr.; Marvel, (1984).

Las composiciones de Byrne eran muy clásicas y estructuradas, siguiendo el estilo de Kirby, pero sus espectaculares splash pages iniciales eran el rasgo distintivo de su estilo, ya que no se conformaba con mostrarlas al principio, sino que iban seguidas de otras dobles splash pages y viñetas aún mas fastuosas.
En las portadas, sigió manteniendo la caja identificativa Marvel, que era ya todo un símbolo característico de la empresa y se agregó el slogan "The Uncanny", el cual sigue vigente hasta la fecha.

John Byrne es un ícono dentro de los cómics de superhéroes, sus clásicas portadas actualmente siguen siendo homenajeadas, además, a pesar de que su estilo es un amalgama entre Kirby y Adams, ningun otro dibujante a logrado parecerse a él, convirtiéndolo en uno de los mejores narradores gráficos del mercado.

5.25

5.26

04 John Romita Jr.
Duración: 1983 - 1994
Serie: Uncanny X-Men
(ver imágenes 5.23 - 5.30)

La mayoría de los dibujantes saltan de una empresa a otra, sin embargo John Romita Jr. es de los pocos talentos que fueron y siguen siendo leales a La casa de las ideas a la que siempre ha mostrado una fidelidad inquebrantable. Romita Jr. comenzó dibujando The X-Men en los ochenta[71] manejando un estilo

[71] Dentro de la delimitación temporal de la presente investigación, John Romita Jr. dibujó The X-men durante dos etapas (1983–1986 y 1993–1994), considerando que en su segunda etapa estuvo muy influenciado por Jim Lee —dibujante que se analizará más adelante— se tomará unicamente su trabajo realizado en los años ochenta.

Imagen 5.25
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #208; Guión: Chris Claremont; Trazos: John Romita Jr.; Marvel, (1986).

Imagen 5.26
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #208; Guión: Chris Claremont; Trazos: John Romita Jr.; Marvel, (1986).

5.27

5.28

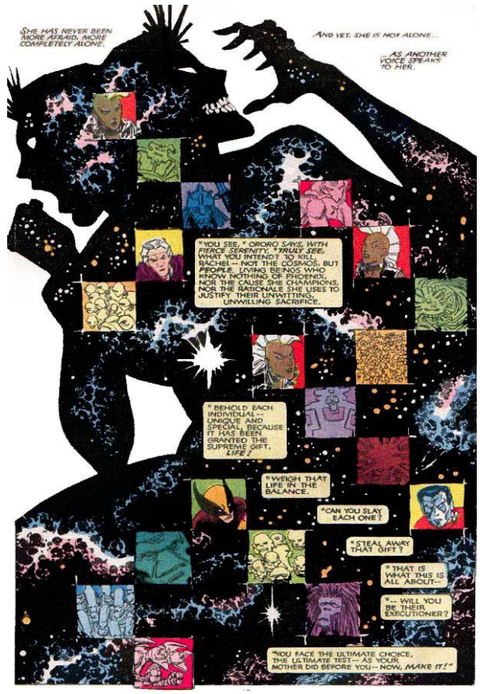


Imagen 5.27
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #208;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (1986).

Imagen 5.28
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #203;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (1986).

limpio y efectivo para la época, utilizó en su mayoría viñetas rectangulares y cerradas, en las cuales las múltiples perspectivas, los encuadres desde ángulos poco comunes, las tomas cinematográficas y el juego de las figuras dentro de las viñetas (no poner todo al centro) sobresalían gráficamente.

Chris Claremont seguía de guionista y como recordamos manejaba un realismo trágico y dramático, por lo que Romita Jr. utilizó un nivel de iconicidad un poco más realista que sus predecesores, añadiendo a esto que sus personajes no eran los típicos héroes en uniforme sino que tomaba características de la moda de la época y la aplicaba en los vestuarios y peinados. Para esto usó un canon de siete cabezas y media lo que lo convirtió en el último artista que no exageró las proporciones humanas, ya que a partir de aquí todos comenzaron a dibujar a los personajes como dioses con gran musculatura.[72]

[72] Como se mencionó en la nota anterior, Romita Jr. regresó en los noventa a la serie y también exageró las proporciones de la figura humana, tomando como base el estilo de Jim Lee que se mostrará más adelante.

5.29

5.30

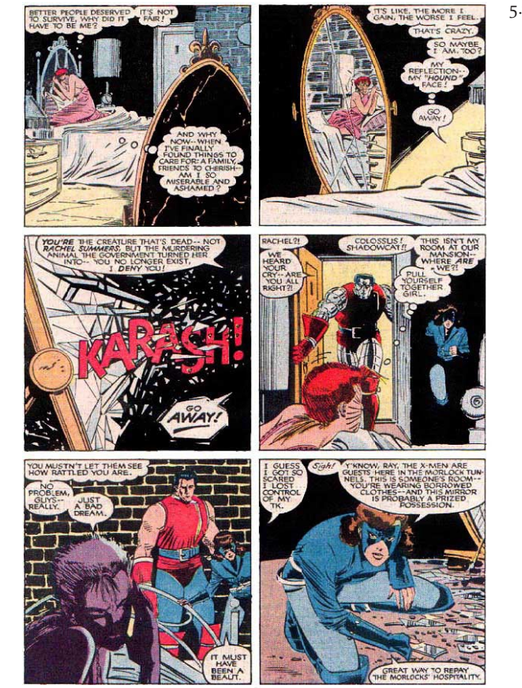
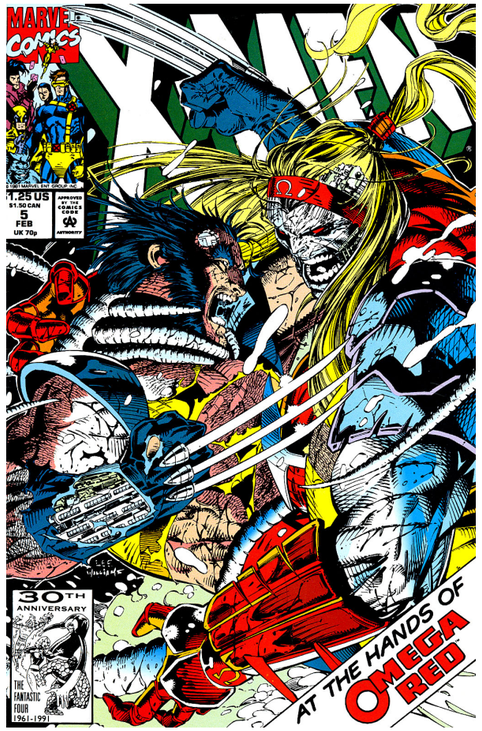


Imagen 5.29
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #182;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (1984).

Imagen 5.30
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #207;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (1986).

Otra de las características de su estilo fue la aplicación de sombras muy marcadas, los claroscuros muy trabajados y las sombras chinescas son algunos de sus rasgos distintivos, el color siguió siendo brillante y saturado, lo alteraba para representar situaciones como flashbacks y manifestaciones de poder y ya se empleaba con degradado. Asimismo incluía muchas figuras cinéticas, generalmente acompañadas por onomatopeyas, consecuencia directa de las escenas de acción, en las que las líneas curvas y movimientos exagerados de los personajes eran nuevamente la constante a seguir; los globos eran ovalados, compartidos y algunos contorneados en rojo o negro.
En cuanto a sus portadas, mantuvo la misma línea que se comenzó a ver desde Kirby, la caja identificativa Marvel se fue modificando poco a poco variando sus elementos gráficos. La splash page inicial también se conservó, sin embargo las dobles splas pages no formaban parte de su gráfica o por lo menos no durante esta época ya que John Romita Jr. a pasado por muchas etapas, aprendiendo de cada una de ellos, definiendo y consolidando un estilo propio y que actualmente es reconocido en el mundo del cómic.

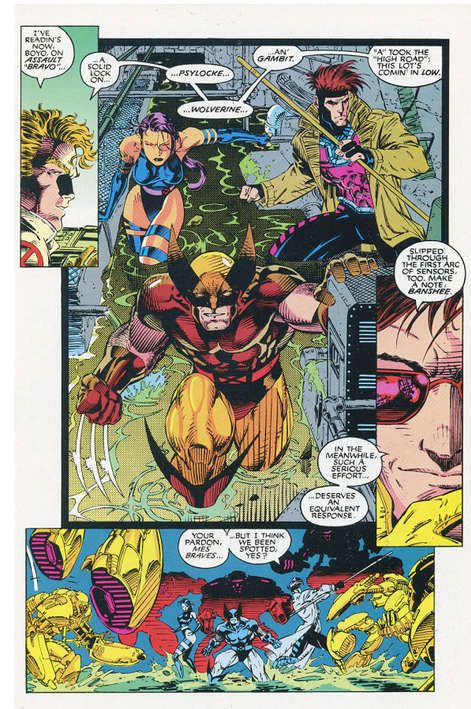
5.31



5.32

X-MEN™ Vol. 1, No. 8, June, 1992. (ISSN # 1057-6816) Published by MARVEL COMICS, Terry Stewart, President; Stan Lee, Publisher; Michael Hobson, Group Vice President, Publishing; OFFICE OF PUBLICATION: 387 PARK AVENUE SOUTH, NEW YORK, N.Y. 10016. **SECOND CLASS POSTAGE PAID AT NEW YORK, N.Y. AND AT ADDITIONAL MAILING OFFICES.** Published monthly. Copyright © 1992 Marvel Entertainment Group, Inc. All rights reserved. Price $1.25 per copy in the U.S. and $1.50 in Canada. Subscription rate for 12 issues: U.S. $15.00; Canadian subscribers must add $8.00 for postage and GST. GST #R127032952. Foreign $27.00. No similarity between any of the names, characters, persons, and/or institutions in this magazine with those of any living or dead person or institution is intended, and any such similarity which may exist is purely coincidental. This periodical may not be sold except by authorized dealers and is sold subject to the condition that it shall not be sold or distributed with any part of its cover or markings removed, nor in a mutilated condition. THE X-MEN (including all prominent characters featured in this issue and the distinctive likenesses thereof) is a trademark of MARVEL ENTERTAINMENT GROUP, INC. **POSTMASTER: SEND ADDRESS CHANGES TO THE X-MEN, c/o MARVEL COMICS, SUBSCRIPTION DEPT., 387 PARK AVENUE SOUTH, NEW YORK, NY 10016. Printed in Canada.**

5.33



5.34

Imagen 5.31
X-Men, Vol. 2, #5;
Portada: Jim Lee;
Marvel, (1992).

Imagen 5.32
X-Men, Vol. 2, #9;
Guión: Jim Lee & Scott Lobdell;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

05 Jim Lee
Duración: 1989 - 1992
Serie: Uncanny X-Men, X-Men.
(ver imágenes 5.31- 5.38)

Si la serie ya gozaba de un gran éxito comercial, Jim Lee llegó a multiplicarlo infinitamente. Atrás quedaron las historias dramáticas para dar paso a las incalculables secuencias de acción, personajes musculosos, mujeres voluptuosas y colores muy vivos que eran la principal característica estilística de este artista.

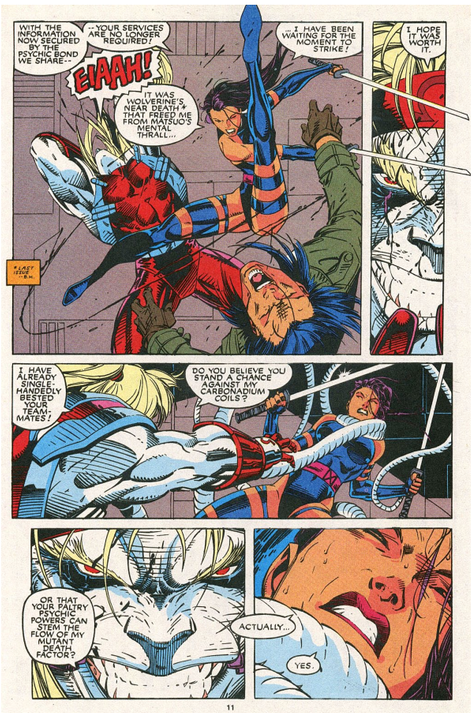
Jim apareció y la serie dio un giro de 180º en su expresión gráfica. Aunque la mayoría de las viñetas que utilizó eran rectangulares, horizontales y verticales, les dio un nuevo tratamiento, superponiéndolas unas con otras, dando como resultado la aparición de viñetas cerradas y abiertas, añadiendo además bordes negros para enmarcarlas; diseñó nuevos uniformes para los personajes, ahora con colores aún más brillantes y saturados, empleándolos en plasta y degradado, aplicando igualmente colores alterados para representar flashbacks y poderes, las sombras (entintado) adquirieron mucha importancia; manejó un nivel de iconicidad muy figurativo, que no era tan realista como sus predecesores, sin embargo el nivel de detalle era superior. Los múltiples encuadres desde angulaciones extremas y variadas perspectivas seguían siendo la constante empleada, pero ahora multiplicada, el dinamismo fue imprescindible; en cuanto a la parte tipográfica, los globos eran en su mayoría encadenados y compartidos, en los cuales para nombrar personajes y lugares usó tipografía en rojo y más grande, algunas didascalias eran decorativas.

Si bien, los anteriores dibujantes ya habían manejado líneas curvas y movimientos exagerados para mostrar la acción de los personajes, Jim Lee recargó esta cualidad al máximo, podría ser el dibujante que más aprovecho esta técnica ya que retorcía la figura humana en posiciones imposibles, la acción aparecía en

Imagen 5.33
X-Men, Vol. 2, #1;
Guión: Chris Claremont & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1991).

Imagen 5.34
X-Men, Vol. 2, #9;
Guión: Jim Lee & Scott Lobdell;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

5.35



5.36

5.37

5.38

Imagen 5.35
X-Men, Vol. 2, #7;
Guión: Jim Lee & Scott Lobdell;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

Imagen 5.36
X-Men, Vol. 2, #7;
Guión: Jim Lee & Scott Lobdell;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

todo momento: patadas, puñetazos, saltos, acrobacias, acción y más acción acompañada de muchas figuras cinéticas, además fue el primer artista en exagerar las proporciones humanas, utilizó un canon de nueve a diez cabezas, el empleado para representar a los dioses griegos, dibujaba a las mujeres como modelos voluptuosas y a los hombres con gran musculatura.

Otra innovación fue que Jim Lee inició con la modalidad de hacer portadas dobles, triples, desplegables, variantes y la inclusión de posters, tarjetas, etc., la caja identificativa Marvel seguía, sin embargo cambió su composición; las splash pages iniciales desaparecieron, convirtiéndose en páginas normales a las cuales sólo se les agregaba el título y créditos, no obstante sí aparecían en interiores, tanto de una sola hoja como dobles, en las que la acción sobresalía por su espectacularidad y dinamismo. "Lee mes a mes ensaya innovadoras fórmulas narrativas, el detallismo de su trazo alcanza niveles hiperrealistas. Es el sueño dorado de todo lector de cómics hecho realidad, te sujeta en la portada y no te suelta hasta la última página"(Clemente, 200, p. 203).

Si se habla del cómic de los noventa, se tiene que hablar de Jim Lee; X-Men, Vol. 2, #1 (1991) dibujado por él es actualmente el cómic más vendido en la historia, a partir de esto muchos dibujantes comenzaron a imitarlo, los fans querían dibujar como él, los nuevos uniformes diseñados por Lee fueron el canon a seguir y se mantuvieron casi toda la década, además su estilo hiperdinámico e innovador lo convirtieron en uno de los dibujantes más cotizados, exitosos y populares de la actualidad.

06 Chris Bachalo
Duración: 1997 a la actualidad.
Serie: Uncanny X-Men, X-Men, New X-Men.
(ver imágenes 5.39 - 5.45)

A mediados de los noventa varios artistas llegaron a los X-Men con el llamado estilo amerimanga, el cual se basaba en el cómic japonés. Uno de ellos fue Chris Bachalo, quien actualmente sigue participando activamente en las series mutantes y que

Imagen 5.37
X-Men, Vol. 2, #4;
Guión: John Byrne & Jim Lee;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

Imagen 5.38
X-Men, Vol. 2, #9;
Guión: Jim Lee & Scott Lobdell;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

5.39

5.40

Imagen 5.39
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #353;
Portada: Chris Bachalo;
Marvel, (1998).

Imagen 5.40
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #362;
Guión: Steve Seagle;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (1998).

se caracterizó por su dibujo sucio, fragmentario y detallado. Bachalo utilizó viñetas rectangulares, en su mayoría horizontales y páginas superviñetas las cuales incluían viñetas exteriores, interiores y rotas, además de que las calles podían ser negras o blancas; manejó globos ovalados y compartidos, blancos, negros y muchas didascalias en azul, mencionando que la tipografía ya se hacia digitalmente ocasionando una mayor diversidad de onomatopeyas.

Empleó un nivel de iconicidad figurativo, su dibujo era caricaturesco cercano al manga, con ojos, cabezas y manos grandes. Regresó al canon de siete cabezas y media, el destinado a las personas comunes y corrientes, sin embargo al dibujar las cabezas más grandes las proporciones humanas se deformaron un poco; aplicó color saturado, en ocasiones alterado, complementando a esto que las nuevas técnicas digitales ya permitían nuevos procesos y opciones de coloreado; las sombras (tintas) jugaban un papel muy importante en los contrastes. En la figura

5.41

5.42

humana mantuvo las líneas curvas y movimientos exagerados, no obstante su estilo no permite mucho esta particularidad por lo que no era muy común, originando el escaso uso de figuras cinéticas. Su trazo es muy detallado y dinámico, sin embargo también es sucio, recargado y en ocasiones tosco y no muy digerible[73] pero eso sí, muy reconocible. Bachalo se caracterizó por sus espectaculares superviñetas y dobles splash pages, en donde mostraba escenarios muy detallados, llenos de una gran variedad de encuadres vistos desde angulaciones extremas y originales, además de perspectivas complicadas y admirables.

Con él se empiezan a incluir los créditos de guionistas y artistas en la portadas, la caja identificativa Marvel cambia sus elementos de acuerdo al cómic y a la historia del mismo.

[73] Actualmente se ha estilizado, a partir del 2006 comenzó a dibujar con un estilo más digerible, además utiliza colores más opacos y en tonalidades frías.

Imagen 5.41
X-Men, Vol. 2, #198;
Guión: Mike Carey;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (2007).

Imagen 5.42
X-Men, Vol. 2, #198;
Guión: Mike Carey;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (2007).

5.43

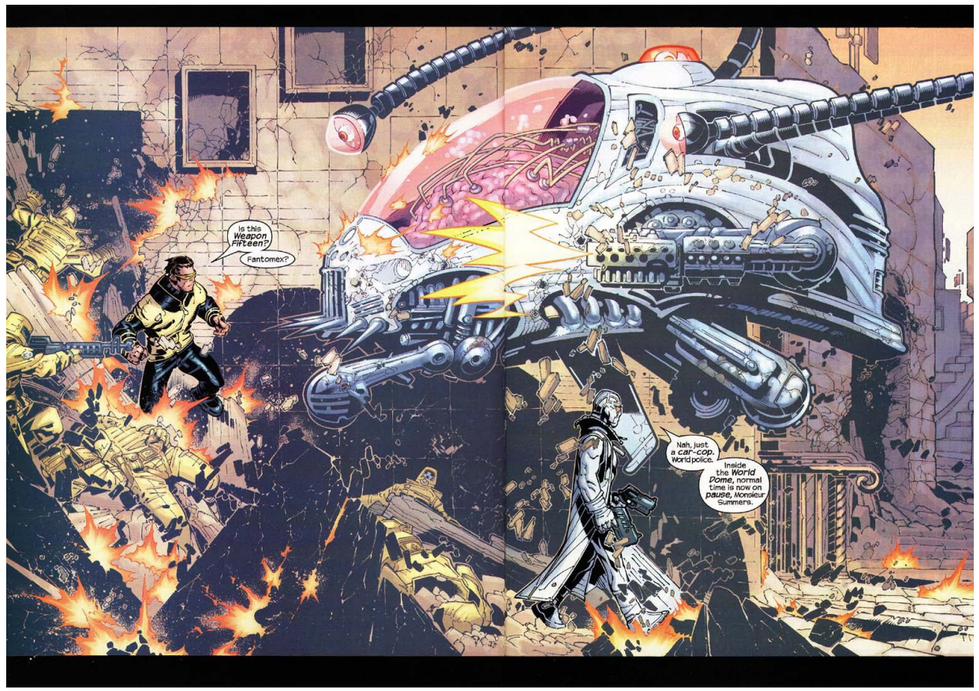
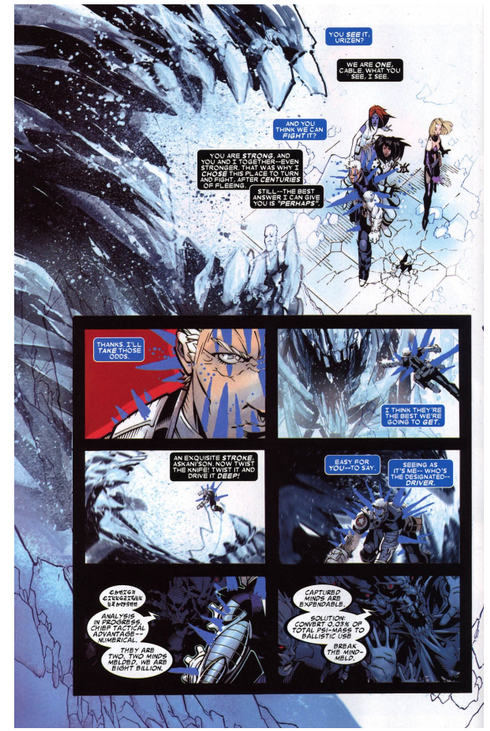


Imagen 5.43
New X-Men, Vol. 1, #144;
Guión: Grant Morrison;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (2003).

En su primera etapa las splash pages iniciales eran similares a las usadas por Jim Lee, podían ser páginas normales o super-viñetas a la que sólo se les agregaba el título y los créditos; en su segunda etapa la splash page inicial y el resumen se unieron en una hoja; para su tercera etapa la hoja de resumen apareció como una página normal con viñetas, pero con un espacio para el resumen, asimismo incluía otra splash page para el título y créditos; en su cuarta etapa aparecen tanto splash page como página de resumen, convirtiéndose ésta última en una característica obligatoria de la serie.

Bachalo fue y sigue siendo un notable narrador visual que llegó a imponer su singular estilo, el cual a mejorado con el paso del tiempo, llegando a ser de los favoritos de los fans, además de que sus lápices son únicos y muy reconocibles.

5.44



5.45

07 Frank Quitely
Duración: 2001 - 2003
Serie: New X-Men.
(ver imágenes 5.46 - 5.52)

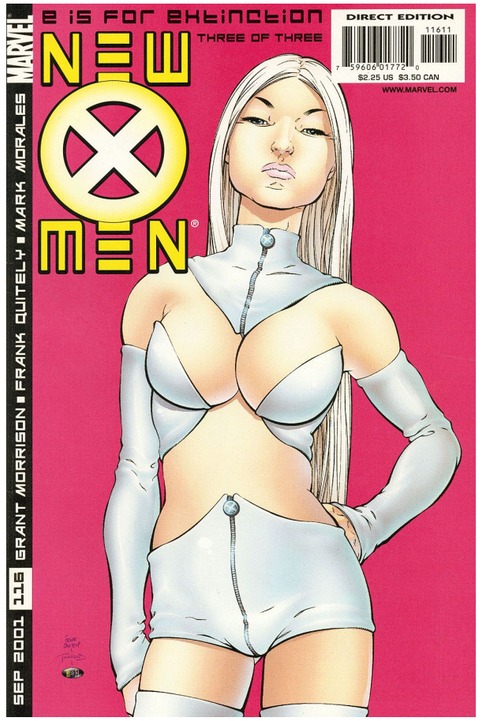
Frank Quitely inició una nueva etapa editorial de la serie. Atrás quedaron las páginas llenas de acción y se dio paso nuevamente a historias dramáticas de ciencia ficción extrema y sombría, destacando además que Quitely llegó casi simultáneamente con el estreno de la primer película de los X-Men por lo que el cómic tuvo que imitar la estética de esta versión fílmica, dándonos una visión mas realista de estos superhéroes.

Dentro de las características estilísticas de Quitely están el uso de viñetas rectangulares, cerradas y exteriores, en su mayoría horizontales y con calles negras; las splashes interiores eran

Imagen 5.44
X-Men, Vol. 2, #199;
Guión: Mike Carey;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (2007).

Imagen 5.45
X-Men, Vol. 2, #188;
Guión: Mike Carey;
Trazos: Chris Bachalo;
Marvel, (2006).

5.46



5.47

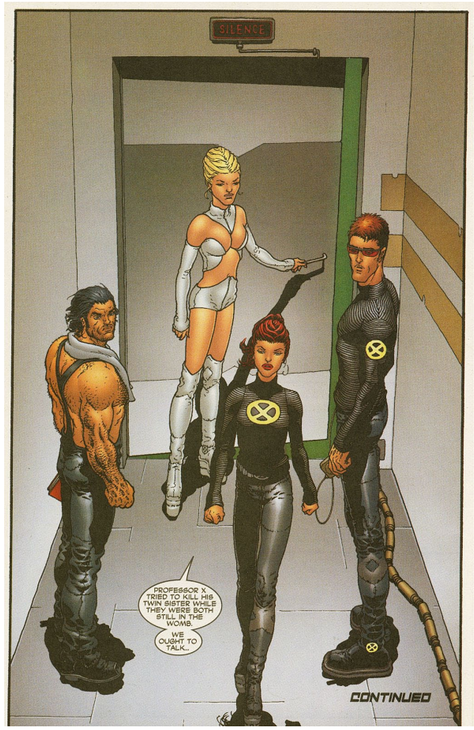


Imagen 5.46
New X-Men, Vol. 1, #116; Portada: Frank Quitely; Marvel, (2001).

Imagen 5.47
New X-Men, Vol. 1, #121; Guión: Grant Morrison; Trazos: Frank Quitely; Marvel, (2002).

espectaculares, exponían escenarios muy detallados vistos desde angulaciones poco comunes, mostrando además una gran variedad de encuadres y perspectivas increíbles; sus composiciones tendían a la horizontalidad; la tipografía ya se hacía digitalmente, utilizó globos ovalados y compartidos sin embargo no manejó onomatopeyas ni didascalias; aplicó un nivel de iconicidad figurativo muy cercano al realista, esto apoyado con el color, que aunque seguía siendo un poco saturado y alterado, las sombras y degradado le daban más realismo al dibujo,[74] resaltando además que sus lápices son muy característicos e inconfundibles.[75] Fernández (2011) menciona que "su estilo se

[74] Las tintas y colores se hacían digitalmente.

[75] Además recordemos que en Marvel se tiene que dejar el dibujo abierto para el color, siendo el dibujante quien decide los elementos narrativos del coloreado y las diferentes paletas de colores a utilizar para que concuerden con el estilo de dibujo.

5.48

5.49

distingue por el aire majestuoso que le imprime a las figuras, los encuadres desde ángulos muy poco habituales, la profundidad de campo, la relación de los personajes con su entorno y el tamaño relativo de los elementos en la viñeta". Empleó un canon entre siete y media y ocho cabezas, las proporciones comunes e ideales, hace a las mujeres más delgadas y estilizadas, sin embargo no las hace tan atractivas como sus predecesores; los hombres también son más delgados, les quita su musculatura y los hace más realistas; se centra en los gestemas y les da a los personajes un toque muy distintivo que en algunas ocasiones a sido considerado como feo, pero él mismo comenta (en Fernández, 2011) "a lo largo de los años me he interesado más y más por la narrativa, hasta el punto de que para mí es mucho más importante que lo bonito que sea el dibujo".

Quitely fue el encargado de diseñar nuevos uniformes, dejando atrás las prendas multicolor de spandex para dar paso a lo que se conoció como "la etapa en negro" ya que los nuevos trajes

Imagen 5.48
New X-Men, Vol. 1, #115; Guión: Grant Morrison; Trazos: Frank Quitely; Marvel, (2001).

Imagen 5.49
New X-Men, Vol. 1, #115; Guión: Grant Morrison; Trazos: Frank Quitely; Marvel, (2001).

5.50

Imagen 5.50
New X-Men, Vol. 1, #135; Guión: Grant Morrison; Trazos: Frank Quitely; Marvel, (2003).

eran de cuero negro con amarillo, inspirados en los vistos en la película y que por mucho tiempo fueron el canon a seguir por todos los dibujantes.

La acción es casi nula, por lo que la modalidad de hacer a la figura humana basada en líneas curvas y con movimientos exagerados no se percibe mucho en su estilo; las figuras cinéticas tampoco aparecen, su gráfica no las necesita.

Sus portadas adquieren un nuevo formato: la caja identificativa Marvel que mostraba a los personajes desapareció y se convirtió en una barra vertical que incluía créditos, número de ejemplar, logotipo y fecha, para él las portadas son como el diseño de un poster. Las splash pages por lo general eran dobles, con viñetas horizontales o con una sola superviñeta, le daba importancia al texto y podían contener el resumen o aparecer éste en otra página con la presentación de los personajes.

5.51

5.52

Sin duda Quitely es uno de los artistas más populares del cómic en general, es un excelente narrador visual con un estilo propio y muy particular, no obstante es algo lento, debido a que es muy detallado y perfeccionista, él mismo comenta que ésta es una de sus debilidades, aunque vale la pena mencionar que muchas veces él se encarga de hacer también el entintado y coloreado.

08 Greg Land
Duración: 2005 - 2011
Serie: Uncanny X-Men
(ver imágenes 5.53 - 5.60)

Greg Land es un dibujante de estilo hiperrealista. Es uno de los artistas más criticados debido a que se apoya en fotografías sacadas de internet para dibujar a sus personajes. Esta técnica llamada *tracing*, la cual consiste en trazar o calcar por encima

Imagen 5.51
New X-Men, Vol. 1, #137; Guión: Grant Morrison; Trazos: Frank Quitely; Marvel, (2003).

Imagen 5.52
New X-Men, Vol. 1, #138; Guión: Grant Morrison; Trazos: Frank Quitely; Marvel, (2003).

5.53

5.54

Imagen 5.53
Uncanny X-Men, Vol. 1, #510;
Portada: Greg Land;
Marvel, (2009).

Imagen 5.54
Uncanny X-Men, Vol. 1, #542;
Guión: Kieron Gillen;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2011).

de fotografías o dibujos ya existentes y luego modificarlos de acuerdo al cómic, es su principal característica, aclamada por unos y rechazada por otros.

Las composiciones de Land tienden a la horizontalidad, utilizó viñetas rectangulares, en su mayoría horizontales; las splash pages interiores son también muy comunes en su gráfica, sobresalen por su espectacularidad y realismo extremo y detallado; con respecto a la parte tipográfica usó globos ovalados y compartidos, en los cuales, para resaltar palabras empleó tipografía perfilada en rojo y blanco, las onomatopeyas son en varios tipos de letra, colores y formas; predominan las didascalias rectangulares en amarillo claro con viñetas decorativas en forma de equis, además para nombres y lugares utilizó letras contorneadas y sin marco.

5.55

5.56

El nivel de iconicidad que manejó tiene un alto grado de realismo, acercándose a la fotografía, ya que como se mencionó utiliza fotos para dibujar, añadiendo a esto el color, el cual también era realista, cercano a la pintura, aunque seguía siendo saturado y brillante, alterado en algunos casos narrativos.[76] Empleó un canon de nueve cabezas, las proporciones superheróicas de Marvel o las destinadas a los dioses, sin embargo no era tan exagerado como Jim Lee, esto básicamente a que se basaba en personas reales (principalmente modelos) para dibujar, destacando que muchas veces sus personajes eran inexpresivos y sin vida. Es en esta parte en donde esta la crítica a su estilo

Imagen 5.55
Uncanny X-Men, Vol. 1, #530;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2011).

Imagen 5.56
Uncanny X-Men, Vol. 1, #544;
Guión: Kieron Gillen;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2011).

[76] Los uniformes de los personajes ya no eran en negro, desde el 2004 regresaron los trajes clásicos de spandex multicolor, rediseñados por John Cassaday.

5.57

5.58

Imagen 5.57
Uncanny X-Men, Vol. 1, #517; Guión: Matt Fraction; Trazos: Greg Land; Marvel, (2010).

Imagen 5.58
Uncanny X-Men, Vol. 1, #531; Guión: Matt Fraction & Kieron Gillen; Trazos: Greg Land; Marvel, (2011).

fotorrealista, ya que reutilizaba varias veces sus dibujos (en su mayoría las caras), en muchos cómics, cambiándoles sólo el color del cabello, piel, etc., haciendo su narrativa muy repetitiva, además de las inconsistencias en los rostros de los personajes (en una viñeta una chica tenía el pelo lacio y a la siguiente ondulado, ya que así estaban las imágenes y/o fotografías en que se basó para realizarla); no obstante esto no ocurría siempre, su trazo refinado y estilizado era muy detallado y espectacular, estéticamente resultaba perfecto, sobre todo en sus portadas, las cuales eran dobles, variantes y ya no incluían la caja identificativa Marvel.

Greg Land volvió a recurrir a dibujar personajes basados en muchas líneas curvas, ocasionando cuerpos torcidos, posiciones exageradas y superheróicas, la acción regresaba a la serie; el alto grado de realismo hacía innecesaria la aparición de figuras cinéticas, las pocas que existían eran de trayectoria lineal en color. La multitud de encuadres nuevamente se mostró, los planos medios y primeros planos predominaron, obviamente producidos

5.59

5.60

desde angulaciones extremas y poco comunes, además de trabajadas e increíbles perspectivas.
Las splash pages iniciales sólo aparecieron en cinco números, siendo sustituidas por páginas totalmente tipográficas dedicadas al resumen y créditos.

Greg Land es un artista que ha ido evolucionando notablemente, convirtiéndose en uno de los dibujantes estrella de Marvel Comics, con defensores y detractores de su singular estilo fotorrealista.

Partiendo de las características estilísticas de los dibujantes vistos anteriormente, se puede continuar contrastando la primera hipótesis, analizando ahora la evolución del Estilo Marvel, así como sus constantes más marcadas.[77]

[77] Se recomienda revisar simultáneamente la muestra de ficha de análisis y las imágenes de los artistas para relacionar elementos.

Imagen 5.59
Uncanny X-Men, Vol. 1, #531; Guión: Matt Fraction & Kieron Gillen; Trazos: Greg Land; Marvel, (2011).

Imagen 5.60
Uncanny X-Men, Vol. 1, #531; Guión: Matt Fraction & Kieron Gillen; Trazos: Greg Land; Marvel, (2011).

5.61

5.62

Imagen 5.61
The X-Men, Vol. 1, #8;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1964).

Imagen 5.62
Uncanny X-Men, Vol. 1, #517;
Portada: Greg Land;
Marvel, (2009).

La serie apareció en 1963, por lo que la evolución tecnológica de los medios utilizados en la elaboración de un cómic (principalmente el uso de la computadora) es un punto a considerar ya que ocasionó el surgimiento de nuevas técnicas de impresión, de dibujo, de rotulado, de coloreado, entre otros. Sin embargo al revisar los primeros cómics (1963) a los últimos de la muestra (2011) noté que esta evolución tecnológica no afectó del todo al estilo gráfico de la serie, ya que los dibujos se siguen haciendo a mano[78] y se continúan entintando a mano (ver imágenes 5.61 y 5.62); el color por otro lado si tuvo una marcada evolución, debida principalmente a estas nuevas técnicas digitales que

[78] Aunque se siguen dibujando a mano, las nuevas técnicas de impresión permitieron imprimir directamente el trazado a lápiz, con todas las gamas de grises y degradado de la técnica.

5.63

5.64

permitieron nuevos procesos tanto de coloreado como de impresión,[79] resaltando que obviamente con la computadora se pueden hacer mejoras en todos estos aspectos, la imagen dibujada se puede digitalizar para hacer correcciones y añadir elementos y efectos en programas de edición y diseño (ver imágenes 5.63 y 5.64, que muestran la portada original del primer número de The X-Men, Vol. 1, publicado en 1963 y como actualmente las nuevas técnicas digitales permiten un mejor tratamiento gráfico; ver imágenes 5.65 y 5.66, que muestran la portada original de X-Men, Vol. 2, #1, y como se vería actualmente con las nuevas técnicas de coloreado digital); la rotulación o tipografía es otro elemento que cambió su proceso

[79] Actualmente también se siguen coloreando cómics a mano, todo depende del dibujante y colorista.

Imagen 5.63
The X-Men, Vol. 1, #1;
Portada: Jack Kirby;
Marvel, (1963).

Imagen 5.64
The X-Men, Omnibus, Vol. 1;
Portada: Alex Ross;
Marvel, (2009).

5.65

5.66

Imagen 5.65
X-Men, Vol. 2, #1;
Portada: Jim Lee;
Colores: Joe Rosas;
Marvel, (1991).

Imagen 5.66
X-Men, Vol. 2, #1;
Portada: Jim Lee;
Recoloreado: Thomas Mason;
Marvel, (2011).

de realización con el tiempo, ya que se paso de rotular a mano a rotular por medio de la computadora, sin embargo las características formales de la tipografía se siguieron conservando (la utilización de mayúsculas sin serif, de negritas, etc.).

Con respecto a las viñetas, el uso de formas rectangulares, las composiciones horizontales, las viñetas cerradas y las splash pages predominaron. Desde los inicios con Jack Kirby hasta Greg Land se hizo presente esta particularidad; sin embargo hubo algunas variantes, artistas como Neal Adams o Jim Lee experimentaron un sin fin de formas de viñetas y composiciones de páginas. No obstante, en todas las etapas el manejo de múltiples y dinámicos encuadres desde angulaciones y perspectivas complicadas, extremas y poco comunes sobresalió,

5.67

5.68

además de que la acción y los movimientos exagerados basados en líneas curvas prevalecieron en todo momento,[80] o como menciona Frank Miller (en Dougas y otros, 2010) las páginas estaban llenas de energía y no se parecían a ninguna otra.

La evolución gráfica de la serie se dio más que nada en los niveles de iconicidad que empleó cada dibujante. Jack Kirby utilizó un nivel figurativo bajo (ver imagen 5.67), pero siempre conservando un alto grado de realismo en las proporciones humanas y en los escenarios; los artistas que le siguieron manejaron niveles cada vez más realistas en su trazo —manteniéndose entre el nivel 4 (figurativo) y el 6 (realista)— pero si nos vamos al 2008 con Greg Land, la evolución fue extrema, ya que su realismo es tan grande que llega a compararse con la fotografía (ver imagen 5.68). A esta característica se le puede sumar el color, que como se mencionó, los avances tecnológicos permitieron nuevas técnicas de coloreado que incluían el degradado, llegando a niveles cercanos a al pintura realista, sin embargo los colores vivos, saturados y el uso de tintas brillantes, es una característica de Marvel que no cambió, complementando además que el alto contraste y las sombras muy marcadas resultantes del entintado también son una particularidad de La casa de las ideas.

En cuanto a las proporciones humanas se comenzó utilizando el canon de siete cabezas y media, el destinado a personas comunes y corrientes.[81] De Kirby a Romita Jr. se mantuvo, aunque cada vez se iba exagerando más la anatomía de los personajes; en los noventa Jim Lee extremó las proporciones empleando el canon de nueve cabezas,[82] pero poco después Bachalo y Quitely regresaron a las siete y media, y posteriormente Land volvió a

Imagen 5.67
Cyclops;
The X-Men, Vol. 1, #10;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1965).

Imagen 5.68
Cyclops;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #510;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2009).

[80] A excepción de Frank Quitely, como se explica en su apartado.
[81] Aunque eran proporciones realistas, la mayoría de los personajes eran anatómicamente perfectos, similares a los cánones propuestos por los griegos.
[82] Resaltando que quizá estas sean las más exitosas.

5.69

5.70

Imagen 5.69
Jean Grey;
The X-Men, Vol. 1, #9;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1965).

Imagen 5.70
Jean Grey;
X-Men: The End, Vol. 1, #3;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2004).

las nueve cabezas (ver imágenes 5.69 y 5.70), por lo que no existe una constante a seguir, remarcando solamente que cada vez los personajes se hicieron más estilizados y detallados, con características realistas ya que como se mencionó, se buscaba la humanización del superhéroe.[83]

Otro cambió notorio fue que las figuras cinéticas disminuyeron notablemente de Kirby a Land, haciéndose casi inexistentes. Predominaron los globos blancos, ovalados y compartidos, las onomatopeyas con múltiples variaciones tipográficas y las didascalias rectangulares por toda la página.[84] Las características de la tipografía se mantuvieron: todas las letras en mayúscula, regular, sin serif y en bold para resaltar palabras; el único cambio relevante fue que se paso de hacerse manual a digital.

[83] Característica que se detallará más en los resultados de la segunda hipótesis.
[84] Recordando que Frank Quitely fue el único que no empleó onomatopeyas ni didascalias.

5.71

5.72

Las portadas en su mayoría eran muy similares, contenían la caja identificativa Marvel, el logotipo de la serie y la imagen principal en toda la hoja, siendo la única variante la limpieza de elementos que se fue dando con el tiempo, como lo sucedido con la caja identificativa Marvel que cambió y dejó de incluir a los personajes, haciéndose mucho más chica[85] o inexistente. Otra constante de Marvel fue el uso de splash pages iniciales[86]

[85] La caja identificativa Marvel, que se unificó desde los sesenta y que era una característica esencial en las portadas de cualquier cómic Marvel, iba cambiando dependiendo de las historias, por lo que nunca hubo una constante que definiera su composición.
[86] Jim Lee no manejó splash page inicial, sin embargo si empleaba múltiples splash pages interiores, dobles y sencillas, páginas que también fueron muy comunes con todos los dibujantes y que sobresalían por su dinamismo y espectacularidad.

Imagen 5.71
Página de resumen;
New X-Men, Vol. 1, #138;
Guión: Grant Morrison;
Trazos: Frank Quitely;
Marvel, (2003).

Imagen 5.72
Página de resumen;
Uncanny X-Men, Vol. 1, #509;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2009).

5.73

Imagen 5.73
Superpoderes;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #135;
Guión: Chris Claremont & John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1980).

en las que aparecían los créditos de guionistas y artistas,[87] además de la introducción y/o resumen del número anterior (ver imágenes 5.71 y 5.72); a partir de Greg Land apareció una página completa dedicada al resumen y créditos que sustituyó a la splash page inicial convirtiéndose en un elemento básico en cualquier cómic de La casa de las ideas, resaltando que la aparición de créditos fue una característica propuesta por Marvel o como dice Jim McLauchlin (en Dougas y otros, 2010) "si buscabas los créditos de las historietas en los años cincuenta ¡buena suerte!. Rara vez había créditos. No sabías quien era el escritor, no sabías quien era el artista. Stan se aseguraba de que todos recibieran crédito".

La evolución dentro del estilo Marvel dependió de cada dibujante y de la expresión que le dio a su trazo, sin embargo no fue muy marcada ya que se obtuvieron muchas constantes durante el límite temporal propuesto (1963 – 2011) con las que más adelante se podrán definir las características del estilo Marvel.

Al comenzar a obtener los primeros resultados se comenzó a percibir la relación de la primera hipótesis con la segunda, la cuál se contrastará y revisará a continuación.

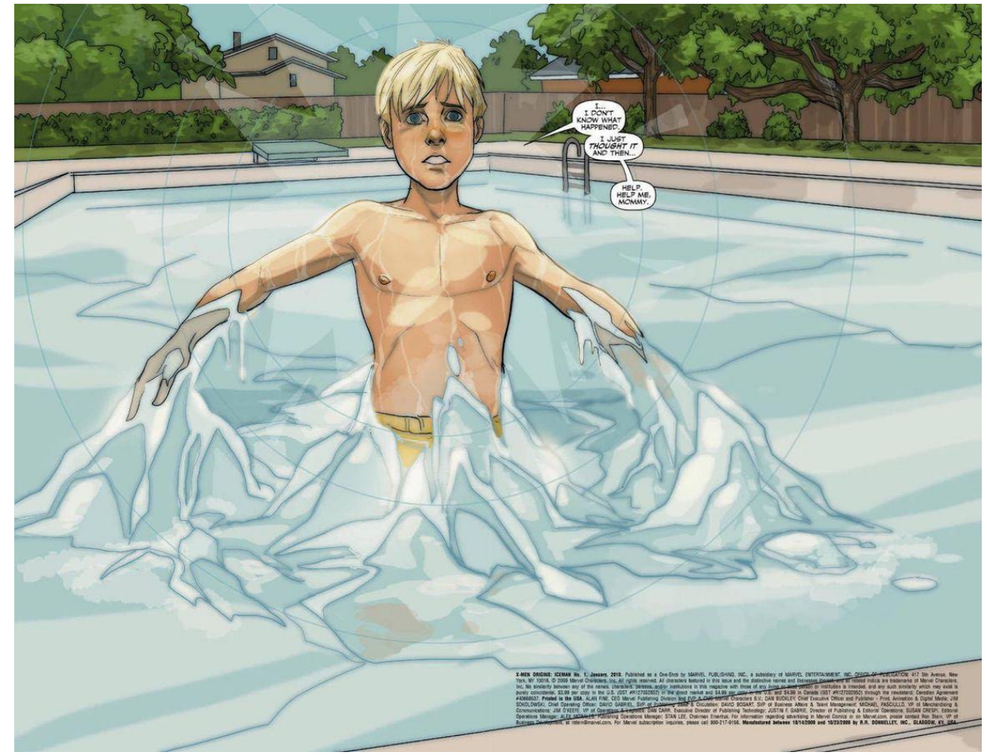
Hipótesis 2
Los personajes de la serie de cómics The X-men fueron diseñados en base a arquetipos junguianos, logrando una caracterización realista.

Para contrastar esta hipótesis se seleccionaron ocho personajes de la serie de cómics The X-Men,[88] los cuales se revisaron y analizaron para detectar si estaban diseñados en base a arquetipos junguianos y lograban una caracterización realista, además de descubrir si la llamada humanización del superhéroe afirmada por Marvel se cumplía.

Carl Jung fue un psicólogo que estudió los arquetipos del inconsciente colectivo, los cuales son universales en todos los individuos, ya que cada uno de nosotros se puede identificar con ellos.[89] Dentro de los arquetipos propuestos por Jung, se encuentra el del héroe, que podría ser inicialmente el más relacionado con los X-Men debido a que son superhéroes. La representación arquetípica de los superhéroes se manifiesta en los sueños y representa el inconsciente colectivo de querer más, nuestras máximas aspiraciones y la capacidad de trascender y de elevarse por encima del grupo colectivo.

[87] A mediados de los noventa, los créditos también aparecieron en las portadas.
[88] Para conocer la metodología y proceso de selección ver Capítulo 4.
[89] Para conocer más sobre los arquetipos junguianos ver Capítulo 3.

5.74



El arquetipo del héroe tiene que cumplir con ciertas características. Una de ellas es que debe tener habilidades especiales que lo pongan por arriba de los demás humanos, o sea superpoderes (ver imagen 5.73). Los Hombres-X los adquirieron desde su nacimiento ya que como se mencionó en el Capítulo 2, las teorías evolutivas de Darwin sirvieron como concepto clave para crear a estos superhéroes que obtuvieron sus poderes gracias a la biología evolutiva que cambió su estructura genética dotándolos de habilidades extra (de ahí lo de la X en su nombre), las cuales se manifestaban al entrar en la adolescencia (ver imagen 5.74), convirtiéndolos en mutantes, esto con el propósito de que los jóvenes lectores se identificaran con ellos o como señala Clemente (2000, p. 13) los X-Men serían "un equipo que estaría compuesto por adolescentes inseguros y marginados ¿Y qué es un adolescente? Un ser extraño que cambia a cada minuto que pasa, alguien en evolución diaria que piensa que nadie en el mundo puede comprenderle: un mutante".

Imagen 5.74
Superpoderes;
X-Men Origins: Iceman, Vol. 1, #1;
Guión: Roberto Aguirre-Sacasa;
Trazos: Phil Noto;
Marvel, (2010).

5.75

Imagen 5.75
Uniformes distintivos;
X-Men: Legacy, Vol. 1, #208;
Guión: Mike Carey;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (2008).

Otra particularidad del arquetipo del héroe es el uso de uniformes distintivos y la perfección anatómica. Esto sin duda se cumple en la serie, ya que desde un inicio los personajes estuvieron ubicados en una escuela[90] en la cual portaban uniformes característicos (ver imagen 5.75),[91] además, como revisamos en la hipótesis anterior, los X-Men están dibujados en base a cánones griegos, por lo que su físico, aunque fue basado en proporciones realistas, es anatómicamente perfecto (ver imágenes 5.76 y 5.77).[92]

[90] La escuela estaba ubicada en Westchester, New York, reafirmando el hecho de que en Marvel utilizan lugares reales para ubicar a sus personajes.
[91] Los uniformes fueron cambiando de acuerdo a la época, pero siempre han sido una constante muy marcada.
[92] O por lo menos de la mayoría de los personajes principales, ya que en el mundo de los X-Men existen un sin numero de mutantes con deformaciones o problemas físicos.

5.76

5.77

Otro aspecto del arquetipo del héroe es su sentido de justicia y de valores, convirtiéndose en ejemplos de rectitud moral, lo que se puede comprobar en los Hombres-X desde su slogan principal: "Temidos y odiados por el mundo que han jurado proteger", ya que a pesar de que las personas normales los marginan y les temen, consideran que lo principal es protegerlos, teniendo como sueño utópico la coexistencia pacífica entre humanos y mutantes, llegando a vivir momentos realmente trágicos para lograrlo y siendo capaces de entregar sus vidas al servicio de la sociedad y de la amistad. Además como señala González (2006, p. 42) las tramas de la serie son interpretadas principalmente como metáforas de la desigualdad de las minorías raciales y de género, por lo que te puedes identificar con los mutantes si has sido discriminado por cualquier razón; el sacrificio es otra característica del héroe, personajes como Colossus,[93] quien se

[93] Colossus podría considerarse como el típico héroe, ya que su carácter sencillo y su sentido de justicia y valor moral lo ponen por encima de todos los demás.

Imagen 5.76
Perfección anatómica;
X-Men, Vol. 2, #8;
Guión: Jim Lee & Scott Lobdell;
Trazos: Jim Lee;
Marvel, (1992).

Imagen 5.77
Perfección anatómica;
X-Men, Vol. 2, #67;
Guión: Scott Lobdell;
Trazos: Carlos Pacheco;
Marvel, (1997).

5.78

5.79

Imagen 5.78
Sacrificio;
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #390;
Guión: Scott Lobdell;
Trazos: Salvador Larroca;
Marvel, (2001).

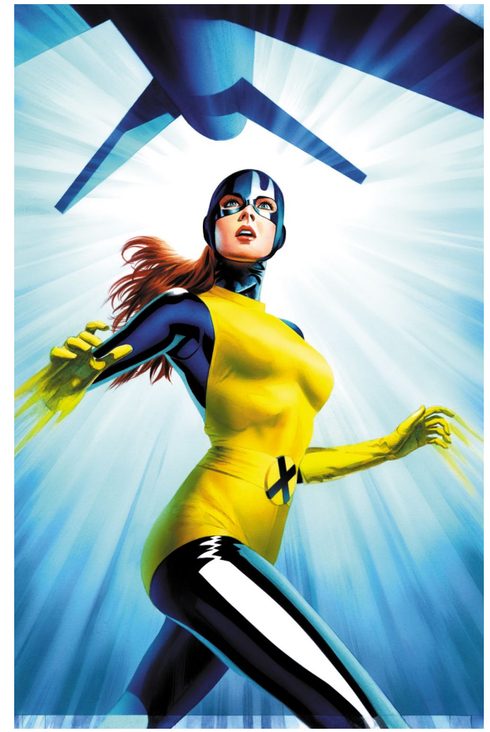
Imagen 5.79
Sacrificio;
X-Force, Vol. 3, #26;
Guión: Craig Kyle &
Christopher Yost;
Trazos: Mike Choi;
Marvel, (2010).

sacrificó para lograr una cura contra un virus mortal (ver imágen 5.78) o Nightcrawler que dio su vida para salvar a Hope, la mesías mutante (ver imagen 5.79), son sólo algunos ejemplos de esta singularidad, ya que dentro de la serie, este rasgo predomina en múltiples situaciones. Además de que es casi imposible que al leer algunos números de los X-Men no sientas que sus personajes son tus amigos cercanos, ya que todos tienen personalidades únicas y distintivas que hacen que sientas que los conoces y los entiendes, por encima de todo sus aventuras reflejan la vida real.

A continuación se muestran más detalladamente los resultados obtenidos por cada uno de los personajes analizados.[94]

[94] Se recomienda revisar el Capitulo 2 para entender algunas historias de los X-Men.

5.80



5.81

01 Phoenix
Nombre real: Jean Grey
Fecha de aparición: 1963
Poderes: telepatía, telequinesis. Como Phoenix su poder es ilimitado.

Jean Grey fue la primer mutante que conoció el público, ya que la serie comienza con su llegada al equipo. Desde un inicio se enamoró de Cyclops, con el que vivió un sin fin de dramáticas y trágicas aventuras. "Jean Grey es un claro ejemplo de la importancia que tiene la mujer en la sociedad, un reflejo utópico del valor de la mujer como protagonista de sus propias historias, no es la muchacha a la que tienen que rescatar, es el ejemplo de la evolución femenina" (Ferrer, 1998, p. 25) (ver imágenes 5.80 - 5.82).

En este personaje encontré aplicados varios arquetipos, quizás el más importante para definir a Jean Grey es la sombra. La

Imagen 5.80
X-Men Origins: Jean Grey, Vol. 1, #1;
Trazos: Mike Mayhew;
Marvel, (2008).

Imagen 5.81
X-Men: Phoenix Endsong, Vol. 1, #1;
Portada: Greg Land;
Marvel, (2005).

Imagen 5.82
X-Men: Phoenix Endsong, Vol. 1, #1;
Guión: Greg Pak;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2005).

5.82

sombra es nuestro lado obscuro, nuestra parte negativa y diabólica. Como se mencionó en el Capítulo 2, en un acto de heroísmo desinteresado, Jean decide sacrificarse para que sus compañeros sobrevivan a un aterrizaje forzoso,[95] pero no muere y se convierte en Phoenix, haciendo alusión al ave mitológica que renace desde sus cenizas adquiriendo además un poder casi divino y cósmico. Como

[95] Nuevamente se percibe el sacrificio, característica del arquetipo de héroe.

5.83

Phoenix, Jean Grey simbolizó la esperanza y la vida, utilizando su gran poder para el bien, sin embargo, si todo poder trae consigo una responsabilidad, también es cierto que un gran poder puede seducir al que lo ejerce y al tratar de experimentar nuevas emociones, Jean Grey sucumbió a la corrupción que da el poder absoluto y su personalidad se fragmentó entre su sentido de humanidad y su naturaleza destructiva. Estas dos fases se reflejaron en su traje, ya que en un inicio fue verde, representando la vida y la esperanza, y al convertirse en un ser de obscuridad cambió a rojo, resaltando su maldad y haciéndose llamar Dark Phoenix (ver imágenes 5.83 y 5.84). En este estado, Jean abusó tanto de su poder, que llegó a destruir todo un Sistema Solar habitado, tal crimen merecía un castigo, por lo que fue sentenciada a muerte. Debido a esto, los X-Men deciden luchar

Imagen 5.83
Classic X-Men, Vol. 1, #15;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Chuck Patton;
Marvel, (1987).

5.84

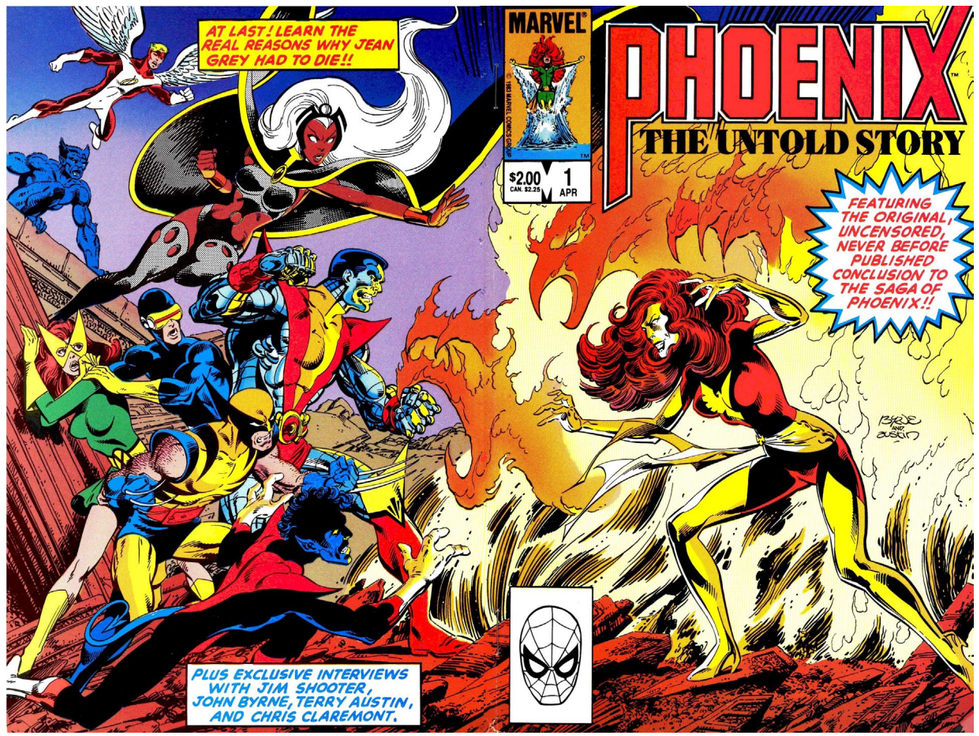


Imagen 5.84
Phoenix: The Untold Story, Vol. 1, #1;
Portada: John Byrne;
Marvel, (1984).

para salvarla, ya que a pesar de todo era su gran amiga y compañera, pero por primera vez en la historia de Marvel, un grupo de héroes fracasa al intentar proteger a uno de los suyos. Jean Grey en un estado de lucidez, conservando todavía una parte de moral y escrúpulos y antes de que se volviera a manifestar su lado obscuro, decide suicidarse ante los ojos de su amado Cyclops. "Los X-Men no lo reconocen... tal vez nunca lo reconozcan, o lo acepten... pero este día han ganado la más grandiosa victoria de sus jóvenes vidas. Jean Grey pudo haber vivido para ser una diosa. Pero fue más importante para ella morir... siendo humana", fueron las líneas de texto que concluyeron la historia. Esto es importante, ya que reafirma el grado de humanidad del personaje, además de que "su impacto narrativo consistía en la tragedia de que Jean Grey, la humana, al final había sido lo bastante valiente para derrotarse a sí misma cuando se había convertido en Dark Phoenix" (Durán, 2005 B). Referente a esto, Stan Lee (2003) comenta que el destino final de Phoenix fue uno de los eventos más traumáticos e inesperados en la historia

5.85

5.86

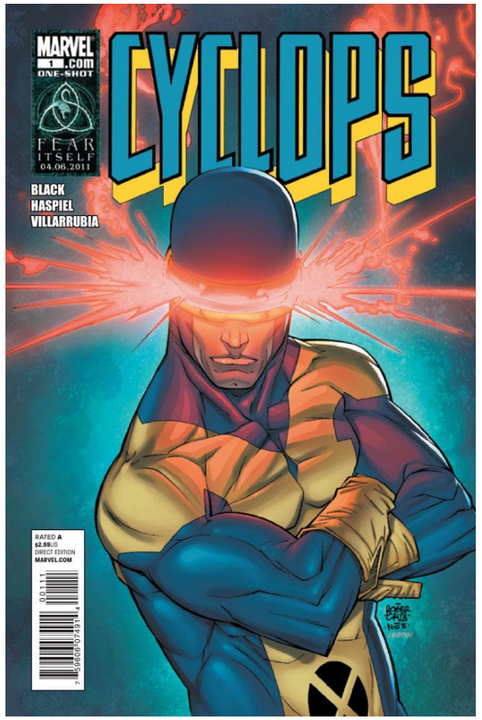
de las series ilustradas debido al elemento de la caracterización de carne y hueso. Si Phoenix no se veía real, si no era tan creíble como tu vecina, si no sentiste como si la conocieras, entonces su asombroso destino no hubiera significado nada para ti.

No obstante Jean regresó poco después a la serie (recordando que el fénix siempre renace desde sus cenizas) y se hace visible otro arquetipo: el de la madre. Jean Grey es de las pocas mujeres de la serie que han tenido hijos; cuando aparentemente Jean murió, Cyclops se casó con Madelyne Pryor, (quien resulto ser un clon de Jean) y con la que tuvo un hijo (Cable), pero poco después del regreso de Jean, Madelyne muere (corrompida por un poder similar al de Phoenix), por lo que Jean decidió adoptar a Cable como si fuera suyo, casándose por fin con Cyclops (ver imágenes 5.85 y 5.86); su otra hija llamada Rachel, proviene de una realidad alternativa y aterradora en la que Jean no muere, pero los robots caza mutantes llamados Centinelas gobiernan el mundo. Asimismo y además de lo maternal y lo femenino,

Imagen 5.85
The Adventures of Cyclops and Phoenix, Vol. 1, #3;
Portada: Gene Ha;
Marvel, (1994).

Imagen 5.86
The Adventures of Cyclops and Phoenix, Vol. 1, #3;
Guión: Scott Lobdell;
Portada: Gene Ha;
Marvel, (1994).

5.87



5.88

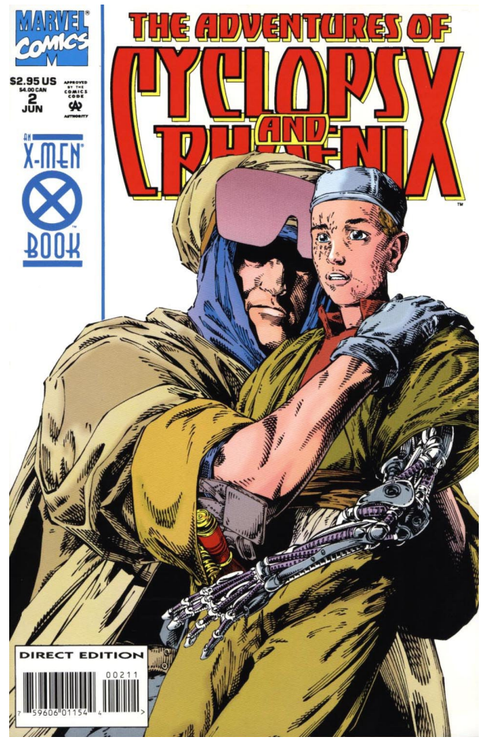


Imagen 5.87
Cyclops, Vol. 2, #1;
Portada: Roger Cruz;
Marvel, (2011).

Imagen 5.88
The Adventures of Cyclops and Phoenix, Vol. 1, #2;
Portada: Gene Ha;
Marvel, (1994).

otras características del arquetipo materno son la sabiduría y la protección. Al inicio de la serie Jean Grey fue la única mujer, tomando ese rol protector hacia sus compañeros masculinos, convirtiéndose más adelante en la directora de la escuela, siendo guía para el equipo y los alumnos, pero tras una lucha en contra de Magneto, Jean murió definitivamente, sin embargo la expectativa de su regreso esta en duda y si eso sucede queda la incógnita de si podrá resistir nuevamente la tentación de su gran poder.

02 Cyclops (ver imagen 5.87)
Nombre real: Scott Summers
Fecha de aparición: 1963
Poderes: descargas ópticas de fuerza

Uno de los arquetipos presentes en este personaje es el del padre (ver imagen 5.88). Cyclops es oficialmente el primer X-Men

5.89

5.90

y desde los inicios de la serie, Scott Summers mantuvo una relación amorosa con Jean Grey, formando una de las parejas más representativas de Marvel Comics. Tras la supuesta muerte de Jean, después de la saga de Dark Phoenix, contrajo matrimonio con Madelyne Pryor (quien resulto un clon de Jean) y con la que procreó un hijo (Cable), convirtiéndolo en el primer Hombre-X en convertirse en padre. Aún siendo un bebé, el hijo de Cyclops fue contagiado por un virus mortal, por lo que decidió hacer un sacrificio mandándolo al futuro en busca de una posible cura, sabiendo que nunca más lo volverá a ver. Al poco tiempo se casa con Jean Grey, sin embargo, en su luna de miel, son enviados al futuro durante 10 años para criar y cuidar a Cable;[96] conjuntamente tiene otra hija con Jean Grey proveniente de una realidad alterna y aterradora llamada Rachel Summers.

[96] La historia de Cable se detallará más adelante.

Imagen 5.89
X-Men, Vol. 1, #94;
Guión: Chris Claremont & Len Wein;
Trazos: Dave Cockrum;
Marvel, (1975).

Imagen 5.90
X-Men: Prelude to Schism, Vol. 1, #3;
Guión: Paul Jenkins;
Trazos: Will Conrad;
Marvel, (2011).

5.91

5.92

Imagen 5.91
Cable, Vol. 2, #5;
Portada: Marc Silvestri;
Marvel, (2008).

Imagen 5.92
X-Factor, Vol. 1, #68;
Guión: Whilce Portacio, Jim Lee &
Chris Claremont;
Trazos: Whilce Portacio;
Marvel, (1991).

El arquetipo del padre, además representa una figura de autoridad o de guía y Cyclops fue nombrado líder de los X-Men desde el inicio, ha sido el único y lo sigue siendo en la actualidad.[97]

Durán (1999) señala que en ese entonces era tan delgado que lo apodaron "slim", era tímido y retraído, pero eso sí, con bastante don de mando para que lo respetaran y siguieran sus compañeros, a tal grado que después de graduarse siguió en la escuela dirigiendo equipos de X-Men (ver imágenes 5.89 y 5.90), su responsabilidad y dedicación no tienen igual, agregando que como se indicó anteriormente, viajó al futuro por 10 años a criar a su hijo, pero en nuestro tiempo sólo pasaron un par de horas, por lo que su edad mental es 10 años mayor a su edad física.

[97] Recordando que el límite temporal de la presente investigación es de 1963 al 2011, los eventos ocurridos después no se están considerando.

5.93

Imagen 5.93
X-Factor, Vol. 1, #68;
Guión: Whilce Portacio, Jim Lee &
Chris Claremont;
Trazos: Whilce Portacio;
Marvel, (1991).

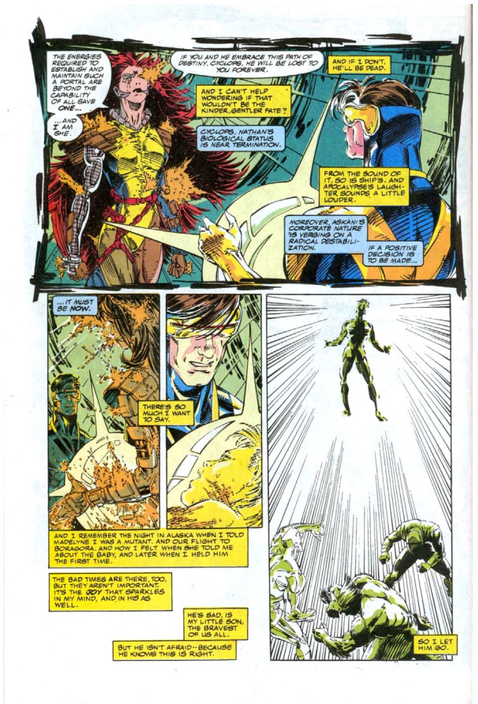
Tras la muerte definitiva de Jean, además de liderar a los X-Men, Scott se convierte en director de la escuela de mutantes junto con Emma Frost, quien fue su nueva pareja, construyendo Utopía, el santuario dedicado a la protección de mutantes en todo el mundo y a los que defiende sobre todas las cosas.

Sin duda, Cyclops es el principal protagonista de los X-Men y uno de los más populares, debido a su creciente evolución como persona, pasando de ser un adolescente tímido al gran y único líder de los Hombres-X, con sus altas y bajas como cualquier humano común y corriente.

03 Cable (ver imagen 5.91)
Nombre real: Nathan Summers
Fecha de aparición: como bebé en 1986, como Cable en 1990
Poderes: telepatía, telequinesis y tecnopatía

Cable es hijo de Cyclops e hijastro de Jean Grey y sin duda la imagen arquetípica del héroe solar. Desde el punto de vista de la psicología junguiana la presencia del héroe solar trae la luz y Nathan al ser el primer hijo de los estudiantes de Xavier fue la esperanza de un futuro para el que los X-Men habían estado trabajando desde sus inicios, una oportunidad para que los humanos y mutantes vivieran pacíficamente, sin embargo, desde su nacimiento, su vida estuvo llena de tragedias, ya que a los pocos días de nacido su madre biológica y clon de Jean Grey, Madelyne Pryor fue corrompida por un demonio e intento sacrificarlo para abrir una puerta entre la Tierra y el infierno. Los X-Men lograron detenerla en una batalla en la que ella misma se suicidó por lo que el pequeño Nathan quedó al cuidado de

5.94



5.95

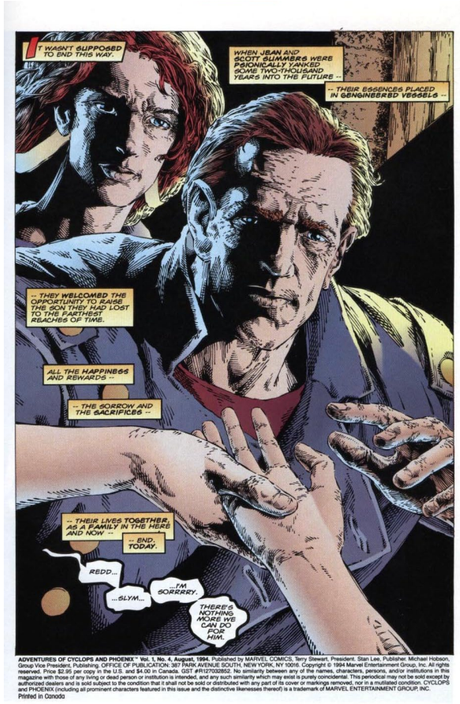


Imagen 5.94
X-Factor, Vol. 1, #68;
Guión: Whilce Portacio, Jim Lee & Chris Claremont;
Trazos: Whilce Portacio;
Marvel, (1991).

Imagen 5.95
The Adventures of Cyclops and Phoenix, Vol. 1, #4;
Guión: Scott Lobdell;
Portada: Gene Ha;
Marvel, (1994).

Cyclops y Jean Grey, quien le tomó un cariño maternal. A pesar de esta victoria, su viaje heroico apenas comenzaba, ya que su destino era evitar el mundo apocalíptico que se acercaba.

El relato del héroe solar presenta su propia estructura arquetípica, la cual podríamos sintetizar en tres fases también denominadas el camino del héroe, las cuales consisten en un viaje circular, que se inicia siempre a propósito de una ausencia. La primera es el nacimiento y exilio, que como se comentó, siempre es un suceso milagroso. Al nacer, el niño héroe corre peligro de ser aniquilado, por lo que sus padres se ven forzados a alejarlo. El niño héroe sobrevivirá y será recogido por personas bondadosas que lo criarán. Con Nathan Summers, esta primera fase se cumple al pie de la letra, ya que poco después de nacer, el villano Apocalypse lo infectó con un virus tecnoorgánico que eventualmente lo mataría por lo que Cyclops se vio forzado a tomar una fuerte decisión: abrazar a su hijo hasta que muriera o mandarlo 2000 años al futuro, en donde tal vez podría ser curado a sabiendas que no lo volvería a ver nunca más.

5.96

5.97

Imagen 5.96
X-Force, Vol. 1, #18;
Portada: Greg Capullo;
Marvel, (1993).

Imagen 5.97
X-Factor, Vol. 1, #66;
Portada: Whilce Portacio;
Marvel, (1991).

Cyclops tomó la única decisión que pudo haber tomado y como "en casi todas las versiones más antiguas, el niño héroe es depositado en una canasta o en un recipiente similar y abandonado a su suerte en la corriente de un río o la orilla de un océano" (Bronstein, 2012) Nathan fue resguardado en una cápsula protectora y enviado al futuro (ver imágenes 5.92 - 5.94). Ahí fue recibido por su hermana Rachel, que provenía de una realidad alterna y que pertenecía a un grupo de guerreros llamado Askani que luchaba en contra de Apocalypse ya que en ese futuro aterrador, él mundo era gobernado por él. Los Askani curarían a Nathan del tecnovirus creando un clon para transferir la mente del niño enfermo, a un cuerpo sano, pero Apocalypse, secuestró al clon pensando que era el original por lo que los Askani esperaron que Nathan sobreviviera gracias al desarrollo de sus habilidades telequinéticas. En el presente, Cyclops y Jean se resignaron a perderlo para siempre, sin embargo en su luna de miel fueron abducidos por Rachel al futuro con la esperanza de que pudieran guiar a su hijo por el camino correcto. Ellos adquirieron la identidad de un hombre y una mujer llamados Slym y

Imagen 5.98
The Adventures of Cyclops and Phoenix, Vol. 1, #2; Guión: Scott Lobdell; Portada: Gene Ha; Marvel, (1994).

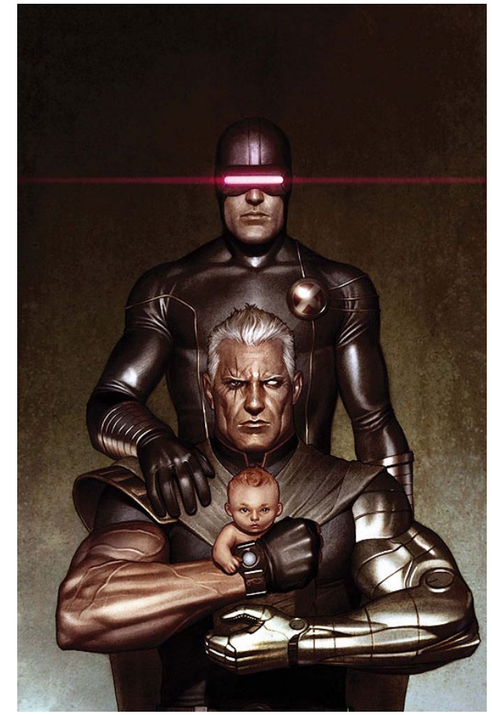
5.98

Red y en el tiempo que estuvieron juntos le mostraron a Nathan la forma correcta de luchar por un sueño con compasión en vez de odio, no obstante el pequeño nunca supo que ellos eran sus verdaderos padres (ver imagen 5.95).

La segunda etapa del camino del héroe solar es la de la iniciación en la que el héroe pasara por una etapa de aprendizaje, la cual comenzó desde la fase anterior al ser educado por sus propios padres, quienes lo enseñaron a utilizar sus poderes para el bien.

5.99

5.100



Esto lo llevará a asumir su condición de héroe, debiendo atravesar diversas pruebas de las cuales saldrá transformado. Al crecer, Nathan ahora llamado Cable, tenia un enemigo más al que vencer: Stryfe, su clon que había sido criado por Apocalypse. Para solucionar de una vez por todas lo que este villano provocó, Cable decide viajar 2000 al pasado con la esperanza de encontrar a los legendarios X-Men y así evitar que ese futuro aterrador se convirtiera en realidad, pero Stryfe lo sigue con el fin de destruirlo. "Esta etapa involucra siempre el descenso del héroe al inframundo para enfrentar al monstruo o conquistar el tesoro escondido, símbolo de su propia transformación. Este descenso se configura como una muerte, literal o simbólica, que el héroe debe atravesar para poder emerger renacido" (Bronstein, 2012) y en el caso de Cable este descenso fue el viaje al pasado (o presente, según se vea), en dónde por fin y con ayuda de los Hombres-X (que aún no sabían que Cable era hijo de Cyclops)

Imagen 5.99
Cable, Vol. 2, #4; Portada: Marko Djurdjevic; Marvel, (2008).

Imagen 5.100
Cable, Vol. 2, #4; Portada: Adi Granov; Marvel, (2008).

5.101

Imagen 5.101
Cable, Vol. 2, #4;
Guión: Duane Swierczynski;
Trazos: Ariel Olivetti;
Marvel, (2008).

lucha a muerte con Stryfe y aparentemente sacrifica su vida para destruirlo, generando la llamada muerte simbólica (ver imagen 5.96).

Aquí pasamos a la tercera fase llamada apoteosis o deificación en la que finalmente el héroe asumirá su condición divina, cumpliendo su destino de salvador del mundo. Después de su supuesta muerte, Cable regresa por un tiempo al futuro para volver nuevamente al presente en dónde Cyclops por fin descubre que es su hijo y lucha por un tiempo al lado de los X-Men. La historia de Cable es la de un hombre misterioso, de un viajero del tiempo que sacrificó todo por una humanidad que le odia y le teme, sin embargo, esta no termina aquí ya que las fases del héroe solar, describen un viaje circular que continuará en el siguiente personaje a describir.
Además vale la pena mencionar que la unión de Jean Grey, Cyclops y Cable da como resultado el arquetipo de la familia,

5.102

el cual simboliza la unión y la hermandad de sangre, añadiendo a este a Rachel, la otra hija de la pareja principal, creando toda una estructura genealógica en la serie (ver imágenes 5.97 y 5.98).

04 Hope
Nombre real: Hope Summers
Fecha de aparición: 2007
Poderes: mimetismo (imitación de poderes)

Como se indicó anteriormente, el héroe solar realiza un viaje circular; Cable y Hope demuestran esta característica (ver imágenes 5.99 - 5.101).

Después de muchos eventos posteriores a los vistos con Cable, se desarrolla una historia llamada House of M, en la que Scarlet Witch diezmó a la población mutante dejándola al borde de la extinción. Desde ese día ningún mutante había nacido en el mundo hasta la llegada de Hope, quien además reflejaba en sus ojos la silueta de un fénix (ver imagen 5.102). Su nacimiento simbolizó una nueva esperanza para los mutantes (de ahí su nombre: Esperanza), quienes la vieron como su mesías y salvadora. Aquí se distingue el arquetipo del niño, que según las teorías de Jung representa la vida y la esperanza y nuevamente el arquetipo del héroe solar, continuando con el viaje circular de Cable. A los pocos días de nacer, Hope es perseguida por grupos anti-mutantes que buscan matarla (ver imagen 5.103), sin embargo Cable y los X-Men logran salvarla. Cyclops decide que lo mejor es que Nathan huya con ella hacia el futuro

Imagen 5.102
Cable, Vol. 2, #5;
Guión: Duane Swierczynski;
Trazos: Ariel Olivetti;
Marvel, (2008).

5.103

5.104

5.105

5.106

Imagen 5.103
Uncanny X-Men, Vol. 1, #494;
Guión: Ed Brubaker;
Trazos: Billy Tan;
Marvel, (2008).

Imagen 5.104
Uncanny X-Men, Vol. 1, #493;
Portada: David Finch;
Marvel, (2008).

para protegerla y pueda crecer sin contratiempos, pero como sabemos esto no sucederá (ver imagen 5.104). Aquí comienza la primera fase del héroe solar, que inicia nuevamente ahora con Cable como guía. Al llegar al futuro, Cable se casa con una mujer llamada Hope y entre los dos crían a la niña pasando varios años en paz. Cuando la niña tenía 7 años, Hope muere de un disparo, por lo que Cable decide ponerle Hope Summers en honor a su esposa y por el nacimiento de una nueva esperanza (ver imagen 5.105). Durante los siguientes años, Cable y Hope se desplazaban por el futuro terminando en mundos cada vez mas apocalípticos en los cuales tenían que luchar a muerte para seguir viviendo. Cable enseñó a Hope a sobrevivir en toda clase de ambientes hostiles y la entrenó en el combate. Después de un tiempo ella, ya convertida en adolescente decide que es el momento de regresar con los X-Men. Esta sería la segunda fase, la de iniciación y aprendizaje en la que Hope regresa al presente

(en el que sólo habían pasado pocos meses desde que partió con Cable) sólo para descubrir que los grupos anti-mutantes aún la persiguen para matarla (ver imagen 5.106). Los Hombres-X se enteran de su regreso y luchan para protegerla nuevamente. El sacrificio postulado en la segunda fase no lo realiza Hope, sino Cable, quien muere aparentemente tratando de salvar a sus compañeros mutantes, reafirmando el camino circular del héroe solar que recorre Cable (ver imagen 5.107). Para finalizar la batalla Hope utiliza todo su poder elevándose en el aíre, derrotando a sus enemigos, todo ante la mirada de Cyclops y los demás X-men que reafirman sus creencias sobre su origen divino considerándola más que nunca su mesías salvadora ya que a partir de ese momento nuevos mutantes comenzaron a aparecer. Aquí se hace evidente la tercera fase llamada apoteosis o deificación en la que finalmente el héroe asumirá su condición divina, cumpliendo su destino de salvador del mundo (ver imagen 5.108),

Imagen 5.105
Cable, Vol. 2, #10;
Guión: Duane Swierczynski;
Trazos: Ariel Olivetti;
Marvel, (2009).

Imagen 5.106
X-Men: Second Coming, Vol. 1, #1;
Portada: Adi Granov;
Marvel, (2010).

5.107

5.108

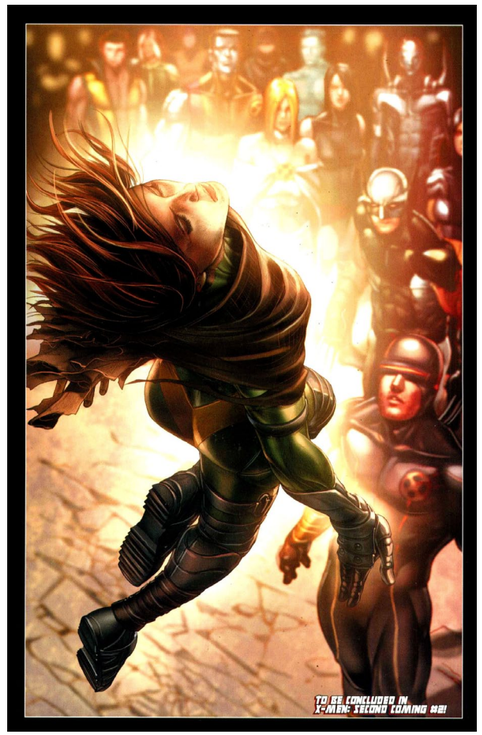


Imagen 5.107
X-Force, Vol. 3, #28;
Guión: Craig Kyle & Chris Yost;
Trazos: Mike Choi;
Marvel, (2010).

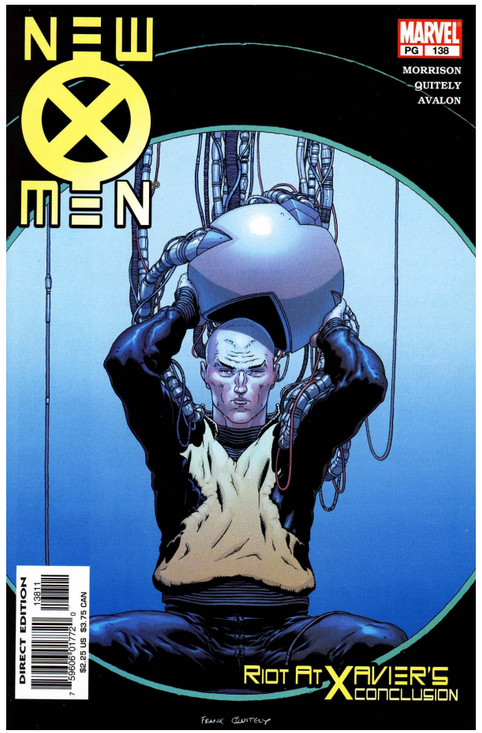
Imagen 5.108
X-Force, Vol. 3, #28;
Guión: Craig Kyle & Chris Yost;
Trazos: Mike Choi;
Marvel, (2010).

sin embargo este destino apenas comenzará, ya que se cree que Hope es la reencarnación de Phoenix y nadie puede asegurar si llegará a salvar a los mutantes de la extinción o a destruir el mundo por completo.

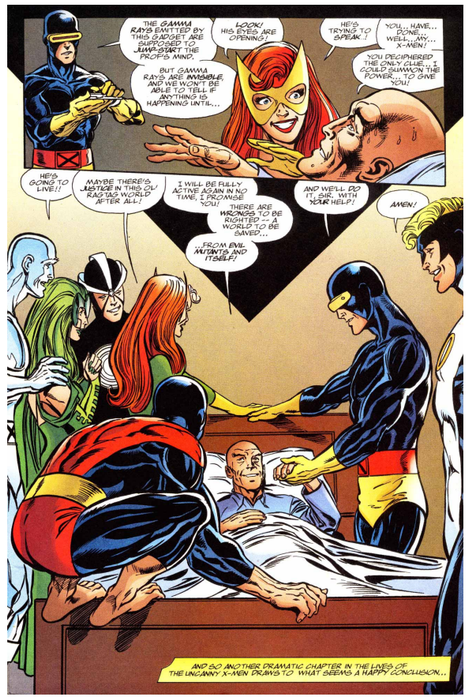
05 Professor X
Nombre real: Charles Xavier
Fecha de aparición: 1963
Poderes: telepatía, proyección astral

Charles Xavier es el fundador y líder de los X-Men y además uno de los mutantes más poderosos del mundo (ver imagen 5.109); es el postulante del sueño utópico que consiste en la coexistencia pacífica entre humanos y mutantes y para lograr este objetivo creó la Escuela Xavier para Jóvenes Superdotados en la que enseña a mutantes a controlar sus poderes y usarlos para

5.109



5.110



el bien. Debido a esto el primer arquetipo que lo define es el del viejo sabio, que de acuerdo con Jung es aquella figura del padre anciano que utiliza su conocimiento personal para ofrecer orientación, que de una manera mística puede impresionar a su audiencia al mostrar quienes son y en qué se convertirán (ver imagen 5.110), actuando de este modo como un mentor, y sin duda Xavier es el guía e instructor de los Hombres-X, ya que al inicio de la serie estos no actuaban si no era por orden suya comunicándose con ellos telepáticamente dándoles instrucciones y consejos cuando así los necesitaran (ver imagen 5.111), sus estudiantes lo consideran un visionario, ya que además de telépata es un genio científico, desde muy joven mostró su gran inteligencia, se graduó con honores de la Universidad de Harvard, con un doctorado en genética, biofísica y psicología, pasando después a la Universidad de Oxford. Tiempo después se propuso viajar por el mundo; en Israel conoce a Magneto,

Imagen 5.109
New X-Men, Vol. 1, #138;
Portada: Frank Quitely;
Marvel, (2003).

Imagen 5.110
X-Men: The Hidden Years, Vol. 1, #1;
Guión: John Byrne;
Trazos: John Byrne;
Marvel, (1999).

5.111

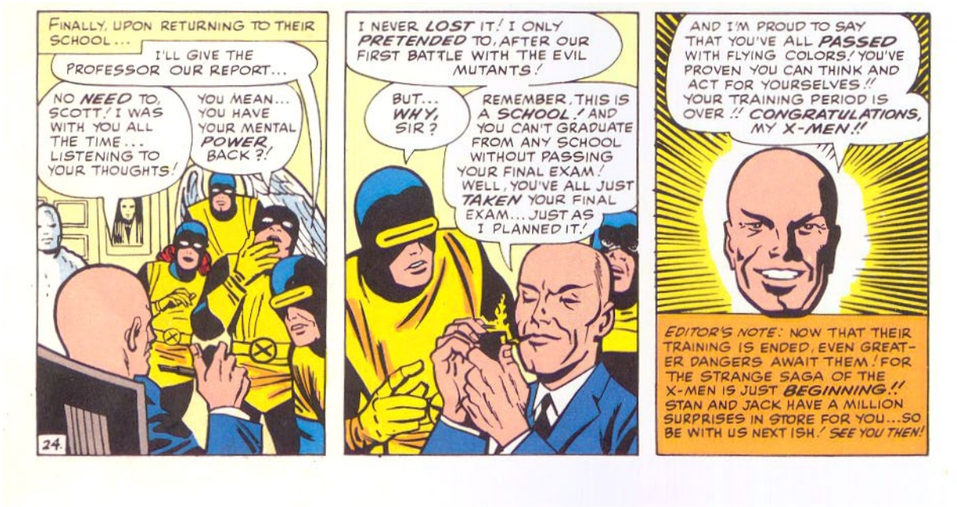


Imagen 5.111
The X-Men, Vol. 1, #5;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1964).

un mutante que puede controlar el metal y con quien comienza una gran amistad, sin embargo ambos tienen ideas contrarias ya que Magneto piensa que la humanidad oprimirá a los mutantes como lo hace con todas las minorías, por lo que su sueño es un mundo sin humanos, totalmente de mutantes convirtiéndose así en el más grande enemigo de los X-Men.
Es por esto que Xavier toma la decisión de dedicar su vida a proteger a la humanidad de los mutantes malvados y resguardar a los mutantes inocentes de la opresión humana, sin embargo un villano lo deja lisiado, convirtiéndose en el primer héroe discapacitado en el mundo del cómic, reafirmando el hecho de que en Marvel, cualquier persona puede ser superhéroe.

No obstante, nuevamente en él se observa el arquetipo de la sombra. Mark Waid (en Clemente, 2000, p. 246), el escritor de la historia llamada Onslaught, la que cuenta la transformación oscura de Charles, explica que Xavier tiene un lado obscuro, ningún hombre puede ser tan santo. Tal vez el no se de cuenta pero para proyectar esa imagen se ha pasado toda su vida adulta reprimiendo cada rabia, cada pasión, cada prejuicio, cada mal pensamiento que ha experimentado. Onslaught surge de la fusión del lado oscuro de Xavier con el de Magneto. Esta fusión sucede durante una batalla, en la que Magneto, aprovechando su poder, arranca salvajemente el adamantium del cuerpo de Wolverine; Xavier enfurecido borra toda la mente de Magneto, dejándolo en estado de coma. En ese momento la mente de Charles llegó a abrirse a la influencia de la psique de Magneto

5.112

5.113

y a toda su furia reprimida, dejando que su maldad se instalara en la mente de Xavier, creándole una segunda personalidad que eventualmente dominó su cuerpo y su poder, llamándose a sí mismo Onslaught, el cual es la mezcla de las frustraciones de Xavier con el rencor de Magneto (ver imagen 5.112).
Para esto, los X-men se enteraron que en su equipo había un traidor que los mataría y provocaría un futuro aterrador y apocalíptico. Este traidor resulto ser su líder y fundador, bajo el nombre de Onslaught (ver imágenes 5.113 y 5.114), con el que tuvieron una feroz batalla causando estragos y destruyendo gran parte de Manhattan. Para derrotar al villano, los X-Men se unieron a The Fantastic Four y The Avengers, los cuales heroicamente se sacrificaron y supuestamente murieron, dejando a los Hombres-X y por consecuencia a los mutantes como asesinos a los ojos del mundo y más odiados y temidos que nunca.
Xavier, después de estos sucesos decide abandonar la escuela,

Imagen 5.112
Wolverine, Vol. 2, #104;
Guión: Larry Hama;
Trazos: Val Semeiks;
Marvel, (1996).

Imagen 5.113
Onslaught X-Men, Vol. 1, #1;
Guión: Scott Lobdell & Mark Waid;
Trazos: Adam Kubert;
Marvel, (1996).

5.114

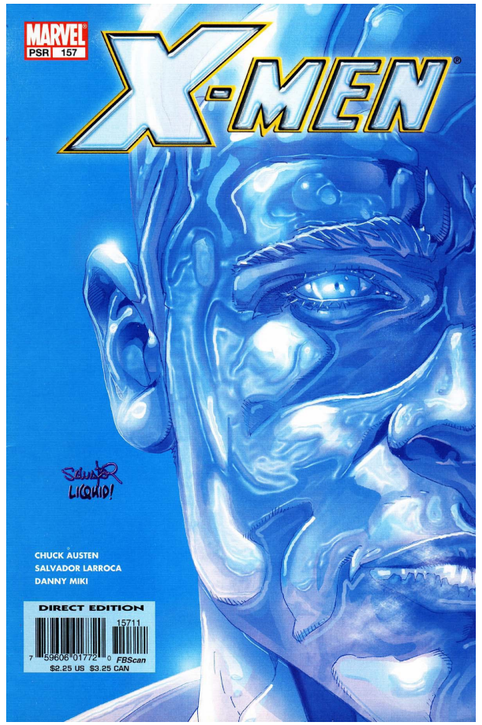
Imagen 5.114
X-Men, Vol. 2, #54;
Guión: Mark Waid;
Trazos: Andy Kubert;
Marvel, (1996).

dejando a Cyclops y Jean Grey a cargo.
La oscuridad vista en este personaje no se basó en el abuso del poder como se observó en Phoenix, si no en las frustraciones y deseos reprimidos que se tienen y no se exponen por temor a perjudicar nuestra imagen y reputación.

06 Iceman
Nombre real: Bobby Drake
Fecha de aparición: 1963
Poderes: control de hielo orgánico

Iceman es uno de los X-Men originales y nació con el poder mutante de congelar la humedad en el aire (ver imagen 5.115). Cuando descubrió su poder en la adolescencia, sus padres no lo aceptaron del todo, por lo que aceptaron mandarlo a la escuela

5.115



5.116

de Xavier, y decidieron que el profesor les borrara de la mente la condición mutante de su hijo. Esto hizo que Bobby se hiciera inseguro de si mismo y poco dispuesto a utilizar sus habilidades.

Iceman fue el miembro mas joven de los X-Men originales, por lo que su símbolo arquetípico es el puer aeternus o la eterna juventud que representa la imagen de aquella persona joven que se niega a madurar o la imagen del niño eterno.
Infantil y divertido son los adjetivos que mejor describen su personalidad (ver imagen 5.116). En una primera vista parece ser un chico que se quedó en la pubertad ya que se le puede ver junto a sus alumnos acostado en el sofá comiendo dulces mientras ve caricaturas por televisión. Esto lo ha hecho popular entre los estudiantes, quienes le han otorgado una gran confianza, sin embargo este mismo hecho provocó el rechazo de algunos X-Men que no lo toman en serio. En apariencia Bobby

Imagen 5.115
X-Men, Vol. 2, #157;
Portada: Salvador Larroca;
Marvel, (2004).

Imagen 5.116
X-Men First Class, Vol. 1, #7;
Guión: Jeff Parker;
Trazos: Roger Cruz;
Marvel, (2007).

5.117

Imagen 5.117
The X-Men, Vol. 1, #10;
Guión: Stan Lee;
Trazos: Jack Kirby;
Marvel, (1965).

Drake parece irresponsable e indisciplinado y constantemente cuesta chistes en medio de las batallas, es un bromista innato que procura hacer reír a los demás (ver imágenes 5.117 y 5.118) y así disfrutar de la cruel vida que siempre los ha acompañado, pero esta actitud sólo enmascara una profunda inseguridad nacida del dolor por el rechazo de sus padres, llegando incluso a perder en una ocasión sus poderes debido a su propia negación hacia ellos, pero en el fondo siempre ha existido un gran poder en él que no ha sabido potencializar.

Iceman ha estado siempre unido a los Hombres-X a excepción de un periodo en que los abandonó para ir a la universidad, ha madurado con el paso de los años y aprendido de todas las experiencias vividas y en muchas ocasiones sorprende por su astucia e inteligencia, además de que se ha llegado a percatar de todo el potencial que guarda en su interior; es un hombre extrovertido en el que se puede confiar y que daría todo por sus amigos.

07 Mystique
Nombre real: Raven Darkholme
Fecha de aparición: 1978
Poderes: metamorfosis

No se sabe mucho sobre el pasado de Mystique. Apareció dentro de las páginas de la serie como una villana que lideraba la segunda Brotherhood of evil mutants (ver imagen 5.119).

5.118

5.119

Su poder mutante consiste en que puede manipular los átomos de su cuerpo lo que le permite convertirse en cualquier humanoide, de cualquier sexo, llevando cualquier clase de ropa, duplicando su retina, sus huellas digitales, el modelo de su poro de piel, el tono de las cuerdas vocales y su olor. Mystique también es una combatiente experta y excelente actriz (ver imagen 5.120). Debido a su condición metamórfica, uno de los arquetipos que la representan es la máscara, el cual se refiere a nuestra capacidad adaptativa de asumir diversos roles sociales en distintos contextos en los cuales no siempre podemos mostrarnos como somos realmente, es la máscara que nos ponemos antes de salir al mundo externo (ver imagen 5.121).

Mystique utiliza su poder para transformarse en la persona que ella deseé, ocultando su verdadero yo, y aprovechando esta capacidad para lograr sus objetivos. Raven a tomado un sin fin

Imagen 5.118
The Uncanny X-Men, Vol. 1, #337;
Guión: Scott Lobdell;
Trazos: Joe Madureira;
Marvel, (1996).

Imagen 5.119
Mystique, Vol. 1, #9;
Portada: Mike Mayhew;
Marvel, (2004).

5.120

Imagen 5.120
Mystique, Vol. 1, #5;
Guión: Brian K. Vaughan;
Trazos: Jorge Lucas;
Marvel, (2003).

Imagen 5.121
Mystique, Vol. 1, #22;
Portada: Mike Mayhew;
Marvel, (2005).

5.121

de máscaras, infiltrándose así en muchas instituciones gubernamentales o engañando a sus enemigos y aliados por igual. Este personaje no se puede considerar villana como tal, ya que a formado parte de los X-men en algunos periodos aunque siempre bajo sus propios intereses por lo que la balanza se inclina más hacia su vida criminal. Mystique es una mujer misteriosa, ya que a cierto modo no se conoce si realmente ha mostrado su

5.122

5.123

verdadera identidad, en una etapa de su vida tomó la forma de una súper modelo, viviendo durante un largo tiempo bajo los reflectores de la fama, alejándose del mundo superheróico (ver imágen 5.122).

Además de la máscara, existen otros dos arquetipos relacionados a Mystique, estos son el anima y el animus. Jung pensaba que en realidad todos nosotros somos bisexuales por naturaleza. El anima es el aspecto femenino presente en el inconsciente colectivo de los hombres y el animus es el aspecto masculino presente en el inconsciente colectivo de la mujer. Aprovechándose de su poder, durante toda su vida, Mystique a tomado tanto el rol masculino como el femenino, dependiendo esto de la situación o el interés que se le presente en el momento. González (2006, p. 44) señala que al poder cambiar de forma, ha vivido épocas transgénero como hombre, y como mujer, ha sido bisexual. Por un lado tuvo una larga relación lésbica con Destiny,

Imagen 5.122
X-Men, Vol. 2, #93;
Guión: Alan Davis &
Terry Kavanagh;
Trazos: Alan Davis;
Marvel, (1999).

Imagen 5.123
Marvel Fanfare, Vol. 1, #40;
Guión: Chris Claremont;
Trazos: Craig Hamilton;
Marvel, (1988).

5.124

5.125

la mutante que podía ver el futuro (ver imagen 5.123), con quién además adoptó y crió a Rogue, quien más tarde se uniría a los X-Men, pero también tuvo amoríos con muchos hombres de lo que nacieron dos hijos a los que abandonó (ver imagen 5.124).[98]

Este aspecto demuestra la diversidad cultural, sexual y racial que existe en los X-Men, ya que dentro de los personajes nos podemos encontrar un sin fin de características presentes en la vida real, haciéndolos más identificables con el público lector.

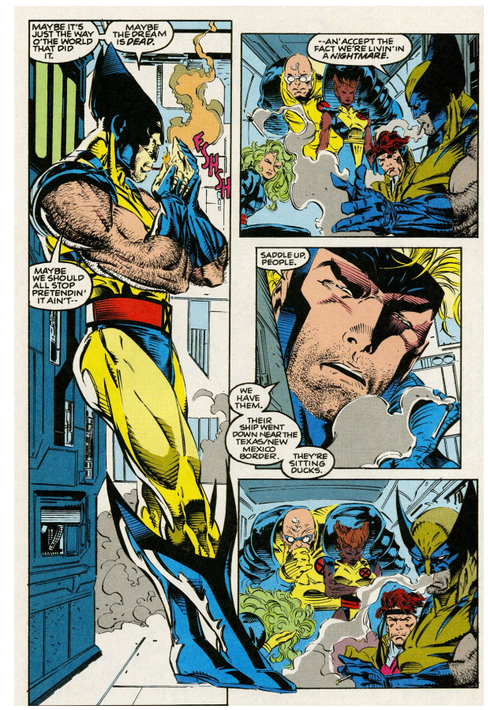
Como punto adicional, se puede decir que la máscara esta presente también en el arquetipo del héroe. La dualidad entre una identidad secreta y una civil es una característica básica en casi

[98] Por lo que en ella no aplica el arquetipo materno.

Imagen 5.124
Uncanny X-Men, Vol. 1, #428;
Guión: Chuck Austen;
Trazos: Sean Phillips;
Marvel, (2003).

Imagen 5.125
Wolverine, Vol. 2, #145;
Portada: Leinil Francis Yu;
Marvel, (1999).

5.126



5.127

todos los superhéroes sin embargo en Marvel esta particularidad no sucede del todo ya que Stan Lee "fue el primer escritor de historietas en hacer al ser humano tras la máscara más importante que la propia máscara" (Desanto en Dougas y otros, 2010).

08 Wolverine (ver imagen 5.125)
Nombre real: James "Logan" Howlett
Fecha de aparición: 1974
Poderes: sentidos animales agudizados, factor curativo, garras retráctiles, esqueleto forrado de adamantium

Desde su aparición en el cómic, Wolverine gozó de una enorme aceptación, convirtiéndose quizás en el X-men más popular en toda la historia de la serie, debido principalmente a su condición de antihéroe osado y rebelde al que le encanta fumar

Imagen 5.126
X-Men, Vol. 2, #14;
Guión: Fabian Nicieza;
Trazos: Andy Kubert;
Marvel, (1992).

Imagen 5.127
Origin, Vol. 1, #2;
Guión: Paul Jenkins, Bill Jemas &
Joe Quesada;
Trazos: Andy Kubert;
Marvel, (2001).

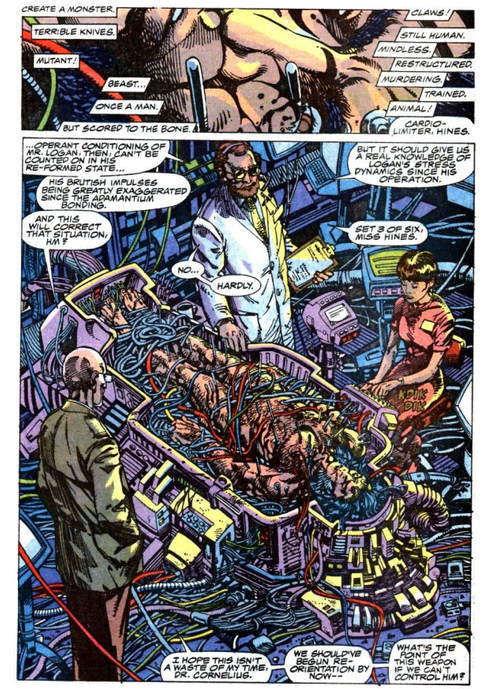
5.128

Imagen 5.128
Origin, Vol. 1, #5;
Guión: Paul Jenkins, Bill Jemas & Joe Quesada;
Trazos: Andy Kubert;
Marvel, (2002).

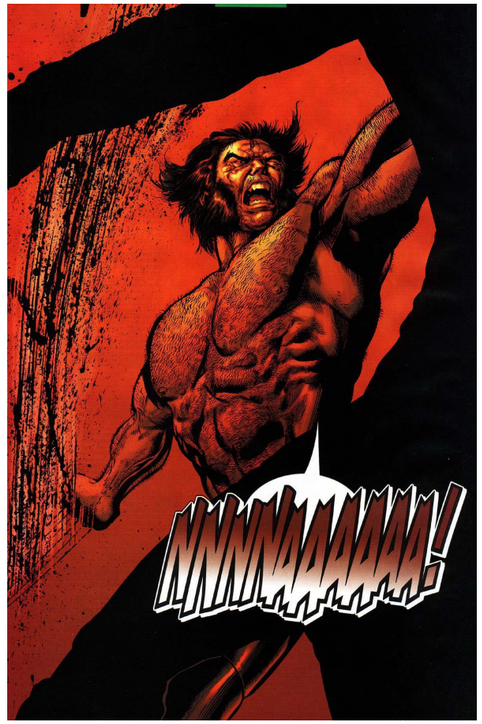
y tomar cerveza, llamando la atención desde sus inicios (ver imagen 5.126). James Howlett, su nombre verdadero, es un mutante de origen canadiense y formó parte del segundo equipo de X-Men, el cual se formó con la idea de crear un grupo de personajes con una gran diversidad étnica y cultural, hecho que no había sucedido en ningún otro cómic de la época, elevando el listón narrativo impuesto por Marvel (Barney - Hawke, 2005, p. 4). Esta característica fue fundamental para logarar el éxito inmediato que vivió la serie ya que los lectores cada vez se identificaban más con sus diversos personajes.

El arquetipo que mejor define a Wolverine es el de lo teriomórfico, el cual hace referencia a una fusión entre lo humano y lo animal. Ierardo (en Bronstein, 2012) menciona que el héroe se identifica con lo animal, y de ahí le viene su fuerza excepcional. Es un proceso por el cual el héroe es capaz de trascender los límites de lo humano y recuperar su relación con fuerzas más arcaicas que trascienden a la razón. Wolverine siempre ha sido

5.129



5.130



relacionado con un animal, debido a su gran salvajismo e instinto brutal, el nombre de Wolverine en inglés se refiere al animal conocido como glotón o carcayú, un mamífero carnívoro que es famoso por su fuerza y fiereza, así como por su admirable sentido del olfato. James fue el hijo más joven de Elizabeth Hudson y John Howlett. Los Hudson eran una antigua y honorable familia de Canadá que desciende de una sub-raza humana evolucionada a partir de lobos. Cuando James aún era un niño, el guardián de la mansión de los Howlett, llamado Thomas Logan asesina a su padre revelándole que tenía un romance con Elizabeth y que además James era en realidad su hijo; lleno de furia el pequeño James manifiesta por primera vez sus garras retráctiles y mata a Thomas, Elizabeth se suicida tras ver el sanguinario espectáculo (ver imagen 5.127). A partir de eso, James, ahora conocido como Logan huye de su hogar, viviendo durante un tiempo en el desierto en medio de lobos en la zona del Yukón, aumentando así su lado salvaje y animal (ver imagen 5.128). Tiempo después Logan se convierte en mercenario y soldado viajando alrededor

Imagen 5.129
Marvel Comics Presents, Vol. 1, #76;
Guión: Barry Windsor-Smith;
Trazos: Barry Windsor-Smith;
Marvel, (1991).

Imagen 5.130
New X-Men, Vol. 1, #150;
Guión: Grant Morrison;
Trazos: Phil Jimenez;
Marvel, (2004).

5.131

Imagen 5.131
Wolverine, Vol. 3, #55; Guión: Jeph Loeb; Trazos: Simone Bianchi; Marvel, (2007).

del mundo y participando como parte del ejército canadiense en la Primera Guerra Mundial. Años más tarde (sus poderes regenerativos logran que se mantenga joven, envejeciendo de una manera muy lenta, por lo que parece un hombre de 30 años, a pesar de tener más de 200) adopta el nombre clave de Wolverine y es sometido a un proceso en el cual recubren todo su esqueleto con adamantium (ver imagen 5.129), un tipo de metal prácticamente indestructible. Logan era el candidato ideal para resistir el doloroso y mortal proceso gracias a sus poderes curativos, sin embargo al finalizar el experimento, Wolverine adopta su máximo estado salvaje y animal perdiendo toda parte de humanidad en él.

Después de esto, Logan estuvo vagando por el bosque durante varias semanas hasta que fue encontrado por los Hudson, quienes lo rescataron y le ayudaron a recuperar su humanidad.

Por otro lado, el Profesor Charles Xavier, líder de los X-Men, comenzó a buscar reclutas para anexar a su grupo de mutantes. Estando en Canadá puso su atención en Logan convenciéndolo de ingresar a los X-Men. Con ellos, Wolverine encontró a la familia que nunca tuvo, no obstante siempre fue conocido por su brutalidad y salvajismo en las batallas, teniendo problemas con el equipo, que buscaba siempre la manera pacífica de resolver los problemas (ver imágenes 5.130 y 5.131). Tras una batalla mortal, Magneto usando su poder extrajo brutalmente el adamantium de su esqueleto revirtiendo nuevamente a Wolveriene a su estado salvaje, el cual fue dejando gracias a la ayuda de sus compañeros, recuperando tiempo después su adamantium. Logan es un personaje que muy fácilmente se deja llevar por su instinto animal, haciendo que las reglas le importen poco a la hora de luchar utilizando una violencia extrema para lograr su propósito, se siente dividido entre dos naturalezas, la humana y la animal, entre humanidad y bestialidad, entre razón e instinto. pero siempre es fiel a sus compañeros, poniendo por encima su vida para protegerlos, es un héroe rebelde pero de buen corazón.

Los arquetipos junguianos están relacionados directamente con el inconsciente colectivo, el cual es universal, por lo que cualquier persona se puede equiparar con ellos. Como se pudo observar en los resultados anteriores, los X-Men están creados en base a estos arquetipos, ocasionando que sean superhéroes más humanos y realistas y con los que muchas personas se pueden identificar. Sin embargo se puede cuestionar el hecho de que personajes ficticios no pueden tener estas singularidades, por lo que en respuesta, Garza (2003) señala que una de las características más importantes de los cómics es el llamado contrato de credibilidad, el cual es una regla no escrita, acordada entre el escritor y el lector, en donde ambos acceden a sacrificar ciertos aspectos realistas a cambio de darle interés a las historias que contienen. Los lectores conocen la lógica y desde el momento en que deciden leer un cómic se separan un poco del paradigma del Universo real, unicamente para interpretar la historia que esta leyendo. A esto Stan Lee (en Daniels, 1991, p. 9) añade que la fama de Marvel se explica sobre todo por sus personajes los cuales tienen un cierto estilo que agrada a los lectores, siendo el elemento más importante en el llamado estilo Marvel el hecho de que se hace todo lo posible para enfatizar el realismo en cada panel. Pero ¿cómo se puede hablar de realismo cuando Marvel se especializa en la fantasía?, Lee señala que el truco es el crear una premisa fantástica y luego envolverla con tanta credibilidad como sea posible.

Observando los resultados de las hipótesis propuestas se puede decir que ambas se comprobaron satisfactoriamente, dando como consecuencia las características del llamado estilo Marvel.

5.2 Conclusiones

Marvel es una editorial dedicada a la publicación de cómics de superhéroes que se caracterizó por la invención de un particular estilo gráfico, el cual fue consecuencia directa del gran talento artístico que ha estado presente durante toda su historia.
Al hablar de un estilo se debe considerar que éste debe ser único y definible, puede evolucionar con el tiempo y debe ser seguido por un grupo de artistas que se identifiquen con su expresión, ocasionando que cada uno de ellos tenga características comunes y diferenciadas a la vez, logrando una mayor diversidad gráfica dentro del mismo.

El estilo Marvel nació en 1961 por la necesidad de crear cómics diferentes a los existentes en la época, los cuales resultaban un tanto infantiles y fantasiosos, presentando a superhéroes perfectos e inalcanzables. Debido a este contexto, Stan Lee, el guionista y editor considerado fundador de esta expresión decidió presentar personajes más complejos y realistas, ideando un proceso muy original para elaborar cómics llamado el Método Marvel, el cual consistía en que solamente pasaba una sinopsis de la historia al dibujante para que éste ilustrara libremente y a su gusto, para después regresarle las páginas terminadas a las que añadiría los diálogos para la historia final.

Este método daba una gran libertad a los artistas, los cuales podían usar su creatividad al máximo, ocasionando que los cómics de superhéroes de Marvel estuvieran más enfocados en lo visual que los de su competencia, además de que añadía más desafíos al crear historias, particularidades que originaron el surgimiento del estilo Marvel.

Jack Kirby fue el primer dibujante con el que Stan Lee probó este método, ocasionando que estos dos talentos sean considerados fundadores del estilo Marvel, ya que ellos definieron las características iniciales y principales que éste debía tener, señalando también que dicho estilo ha ido evolucionando, debido a que por La casa de las ideas han pasado un sin número de artistas (guionistas, dibujantes, entintadores, coloristas, tipógrafos, etc.) que lo enriquecen con sus aportaciones, pero siempre conservando la esencia de Marvel, haciéndolo único y especial.

A continuación se enumeran las características que definen el estilo Marvel, las cuales fueron obtenidas relacionando los resultados de las hipótesis formuladas durante la presente investigación y de un arduo trabajo de observación y análisis de cientos de cómics Marvel (principalmente de los X-Men), resaltando que estas particularidades no se enfocan solamente al aspecto formal ya que aunque su dibujo ha hecho escuela y es fácilmente reconocible, el estilo Marvel no esta orientado exclusivamente a la parte visual, sino a todo el proceso creativo inicial para crear historias y personajes (aspecto de contenido).

Comenzaré nombrando los aspectos relacionados al contenido, ya que son la parte inicial en la creación de los cómics Marvel:

01. La humanización del superhéroe: quizás el rasgo más importante que debe tener un cómic Marvel es la caracterización de carne y hueso, cada personaje debe ser creíble y realista; los superhéroes de La casa de las ideas deben ser personas reales que se equivocan y tienen debilidades, su personalidad debe tener la máxima importancia. Stan Lee fue el primer escritor que prestó más atención a lo humano que a lo súper, convirtió en héroes a las personas que conocías: tus amigos, vecinos, etc.
La clave del estilo Marvel esta en crear superhéroes muy humanos con los que cualquier persona se pueda identificar, presentando una premisa fantástica y después envolverla con tanta credibilidad como sea posible, enfatizando así el realismo en cada viñeta.

02. Importancia a la mujer: desde sus inicios Marvel incluyó superheroínas en sus historias, haciéndolas independientes y capaces de defenderse por si mismas (esto se empezó a ver a partir de los setenta),[99] dejando atrás el arquetipo de la doncella en peligro que tenía que ser rescatada por el héroe.

03. Tratamiento de los villanos: los villanos de Marvel no son los típicos personajes malvados, sino que tienen personalidades complejas y en ocasiones justas y argumentadas.

04. Creación de un universo: el llamado Universo Marvel es el mundo ficticio en el que interactúan los personajes Marvel; al tener superhéroes muy humanos es necesario que todo su contexto también sea realista, por lo que las aventuras de Marvel tienen lugar en ciudades como New York y San Francisco (ver imagen 5.132)[100] además de que otras características como sucesos

[99] A principios de los años sesenta aun no se les daba una gran importancia a las mujeres, ya que siempre tenían poderes menores que los superhéroes masculinos. En los inicios de Marvel, las mujeres tenían básicamente habilidades defensivas, nunca basadas en fuerza física (como The Invisible Woman que sólo tenía el poder de hacerse invisible), sin embargo a partir de los setenta esto cambio ya que se les dio una mayor y marcada importancia, haciéndolas más fuertes e independientes, como Storm y Jean Grey de los X-Men.
[100] Mientras que las de su competencia se llevan a cabo en Metropolis o Gotham City.

5.132

5.133

Imagen 5.132
Uncanny X-Men, Vol. 1, #509;
Guión: Matt Fraction;
Trazos: Greg Land;
Marvel, (2009).

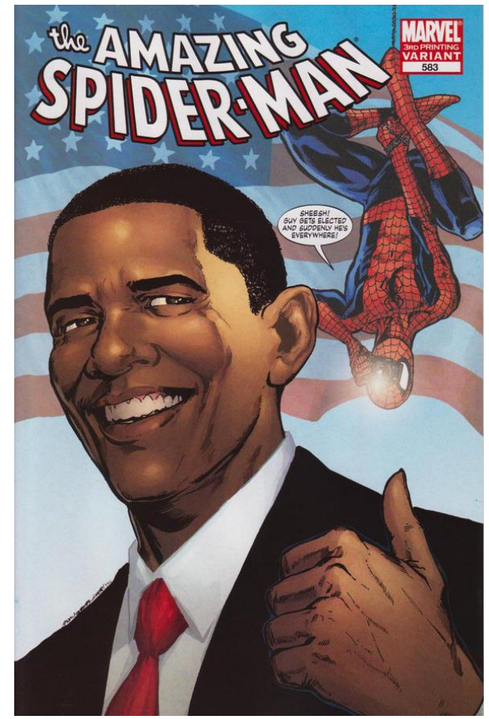
Imagen 5.133
The Amazing Spider-Man, Vol. 2, #36;
Guión: J. Michael Straczynski;
Trazos: John Romita Jr.;
Marvel, (2001).

históricos[101], políticos[102], marcas[103] y personajes famosos[104] también son parte de este Universo.

05. Historias realistas e inteligentes: por encima de todo, las aventuras de los superhéroes Marvel deben reflejar la vida real, aunque siempre combinadas con altos índices de ciencia ficción, y de un gran sentido del humor. Además deben ser historias

[101] Los héroes y villanos Marvel se unieron para apoyar a los afectados durante el atentado del 11 de septiembre del 2001, por ejemplo (ver imagen 5.133).
[102] Como la elección de Obama como presidente (ver imagen 5.134).
[103] Los superhéroes Marvel van al Radio City Music Hall en autos Chevrolet Corvette.
[104] Por ejemplo a la boda de Reed Richards y Sue Storm de The Fantastic Four acudió la banda de rock The Beetles y otras celebridades (ver imagen 5.135); o la canción One del grupo irlandés U2 fue la elegida para la boda de Jean Grey y Scott Summers.

5.134



5.135

inteligentes, en Marvel crean historias para adultos que a la vez pueden ser leídas y disfrutadas por lectores jóvenes. Debido a sus complejas tramas, Marvel transformó el cómic de un medio infantil a un medio que atrae a lectores de todas las edades.

06. Enlazamiento de las historias: en Marvel, lo que sucede en un cómic tiene repercusión en todos, enlazando así las historias de todos los superhéroes, originando además los famosos crossovers, relatos en los que interactúan varios personajes pertenecientes a la empresa.

En el aspecto gráfico, las características esenciales que describen y definen al estilo Marvel son las siguientes:

07. Predominio de viñetas rectangulares, en su mayoría horizontales y cerradas.
08. Splash pages, sencillas y dobles, las cuales sobresalen por su espectacularidad.

Imagen 5.134
The Amazing Spider-Man, Vol, 1, #583;
Portada: John Romita Sr.;
Marvel, (2009).

Imagen 5.135
Marvels, Vol. 1, #2;
Guión: Kurt Busiek;
Trazos: Alex Ross;
Marvel, (1994).

Imagen 5.136
Tributo a Stan Lee;
Trazos: J. Scott Campbell;
Marvel, (2011).

5.136

09. Realismo en iconicidad y proporciones humanas, no obstante, con el tiempo la anatomía se ha vuelto cada ves más exagerada.
10. Infinidad de perspectivas interesantes y cambiantes en cada viñeta.
11. Abuso de encuadres desde ángulos extremos y poco comunes.
12. Variedad en el tamaño y posición de las figuras dentro de la viñeta, no se debe poner todo al centro.
13. Colores vivos, brillantes y saturados. Predominan los colores primarios; en Marvel se tiene que dejar el dibujo abierto para el color.

14. Alto contraste y sombras marcadas (entintado).
15. Escenas de acción, basadas en el movimiento constante y exagerado de los personajes, representado por medio de líneas curvas, retorciendo la figura humana en posiciones casi imposibles.
16. Inclusión de créditos de guionistas y artistas en portadas e interiores, todos deben tener el crédito que merecen.
17. La caja identificativa Marvel (actualmente desapareció).
18. Página de resumen con la sinopsis de la historia presentada en el número anterior y/o descripción de los personajes.
19. Composiciones de página atrevidas y llenas de energía y dinamismo.
20. Enfatizar el realismo en cada viñeta.

Sin lugar a dudas Marvel ha creado todo un estilo en el mundo del cómic, el cual es fácilmente identificable y reconocido a nivel mundial, logrando además éxito y popularidad por más de 70 años, en los que tanto sus talentos artísticos, personajes e historias han entretenido a millones de personas, las cuales se identifican con todos ellos ya que el estilo Marvel podría resumirse en cinco palabras: realismo en contenido y forma, o como señala su creador Stan Lee (2003) en Marvel encontrarás historias llenas de intereses humanos, caracterizaciones creíbles y una alucinante fantasía combinada con un realismo crudo y agotador, ¡mientras más sorprendente mejor… pero debe ser realista, debe ser dramático, debe ser excitante y, sobre todo, debe ser inteligente!.

Conjuntamente a las características mencionadas, las ideas y principios que definen un estilo artístico, generalmente están reflejadas en manifiestos, al no existir alguno sobre el estilo Marvel, me tomé la libertad de citar algunas palabras declaradas por Stan Lee (en Daniels, 1991, pp. 8 - 11)[105] las cuales pueden acercarse un poco a establecer uno (ver imagen 5.136):

> Por encima de todo, nuestro credo predominante enfatiza el hecho de que Marvel es sinónimo de diversión, de picardía saboreando la locura y alegría en el loco mundo que nos rodea.
>
> No importa como lo pongas, nuestros artistas, escritores y editores están entre la gente más talentosa, dedicada y creativa que encontrarás en éste planeta (nos gusta pensar en términos cósmicos y planetarios). Cada comibook de Marvel es como una película en miniatura, con una historia extraordinaria que debe mantener tu interés desde la primera página hasta la última. Dado que la mayoría de nuestros títulos se publican mensualmente, la tarea del escritor es la equivalente a soñar con tramas para doce películas al año.

[105] Traducido por el autor.

Pero eso es sólo el comienzo. Publicamos cerca de cien cómics diferentes al mes, que, multiplicados por doce, generan una producción anual de más de mil números, ¿cuántos escritores y editores se necesitan para hacer todo esto? Muchos! Son genios, todos y cada uno de ellos! Pero los guiones sólo son una parte del proceso. Nuestros artistas, quienes se cuenta entre los ilustradores más famosos del mundo, no nada más deben dibujar las historias, sino que las deben dibujar rápidamente gracias a estrictos y constantes plazos de entrega. También deben dibujar de manera dramática, clara, y emocionante. Aunque deban de crear más de cien viñetas para cada número, ningún dibujo puede ser idéntico a otro. Cada personaje debe de tener una pose diferente, un ángulo diferente y una perspectiva diferente, con diferentes expresiones faciales y una variedad infinita de formatos, e incluir todas las sutiles variantes de la luz y la sombra.

Marvel es más que un grupo de revistas. Es una fuente inagotable de fantasía, una idea atrevida, una actitud aventurera, un escape de lo rutinario y de lo aburrido. Es un espontáneo banquete para la mente, el ojo, y la imaginación. Tiene un espíritu que casi puedes tocar, un sentimiento de que cada marvelita[106] es un igual entre iguales cuando compartimos juntos toda la diversión y todos los errores. Más que nada, es un tributo brillante a nuestro amor a la sátira y la emoción, una celebración culta de creatividad desenfrenada con un toque de rebelión y un insolente deseo de escupirle al ojo del dragón.

O para decirlo de otra manera, si no hubiera Marvel, ¡tendríamos que inventarla! Hey ya pensaremos en eso — ¡lo hicimos!

Asimismo vale la pena señalar, que la presente investigación deja caminos abiertos para nuevos estudios, por ejemplo en el aspecto de los arquetipos solamente se mostró un pequeño porcentaje de todo lo que se puede obtener al relacionar superhéroes con la psicología junguiana, además como se mencionó desde un inicio el universo de estudio del cómic es muy grande y ha sido muy poco estudiado por los investigadores, dejando una infinidad de casos a ser tratados desde muchas disciplinas. Mencionando conjuntamente que la metodología propuesta y la recopilación teórica y semiótica presente en este documento son aportes muy importantes, ya que actualmente es muy difícil encontrar estudios centrados específicamente en el cómic, además de que no sólo sirven para analizar cómics de Marvel sino que

[106] Así se les llama a los fans de Marvel.

están abiertos a cualquier tipo de historieta que se requiera estudiar, como por ejemplo las de DC, otra de las editoriales dedicadas a publicar cómics de superhéroes más importantes a nivel mundial.

Personalmente creo que Marvel es un ícono, no sólo en el mundo del cómic, sino en toda la cultura popular. Sus historias y personajes siguen dejando huella dentro de la mente de millones de personas alrededor del mundo. Un cómic debe entretener, y los cómics de Marvel no son la excepción, añadiendo que conjuntamente presentan historias y gráficos espectaculares e innovadores.

Para mí, leer un cómic Marvel es vivirlo, ya que te envuelve en un mundo de fantasía, pero a la vez tan creíble que parece que estas ahí. Particularmente en el caso de los X-Men, esta característica es tan visible que llega a convertirse en una adicción que te deja con ganas de más, de seguir adentrándote en su maravilloso mundo, liberando al superhéroe que todos llevamos dentro.

Cada final da a luz un nuevo comienzo -
Cada comienzo debe tener su final
(FF #115, 1971).

Referencias bibliográficas

Alfie, David. (1982). Semiología del cómic. *El cómic es algo serio*, 47 – 57. México: Ediciones Eufe.

Álvarez Almagro, Pablo. (2011). Carlos Pacheco, el mejor dibujante de superhéroes del mundo. Recuperado el 30 de octubre de 2012 de http://gacetajoven.com/sabias-que/carlos-pacheco-el-mejor-dibujante-de-superheroes-del-mundo-es-de-cadiz/

Antón, Jacinto. (1985). Chris Claremont: "Los superhéroes quizá son la mitología de EE UU". Recuperado el 30 de marzo de 2012 de http://elpais.com/diario/1985/06/07/cultura/486943208_850215.html

Barbalace, A., Dellepiane, N., Figueroa, K., Montal J. y Serques V. (2008). Cómics. Recuperado el 24 de mayo de 2012 de http://es.scribd.com/doc/4062727/Historia-del-Comic

Barbieri, Daniele. (1998). *Los lenguajes del cómic.* Barcelona: Paidós.

Barney – Hawke, Syd. (2005). *Marvel encylopedia Vol. 2: X-Men.* USA: Marvel Comics.

Boeree, C. George. (1998). Teorías de la personalidad: Carl Jung. Recuperado el 04 de junio de 2012 de http://www.psicologia-online.com/ebooks/personalidad/jung.htm

Bronstein, Christian. (2012). Superhéroes – Mitología Moderna. Recuperado el 30 de marzo de 2012 de http://tierrafreak.blogspot.com.ar/2012/03/superheroes-mitologia-moderna-ultima.html

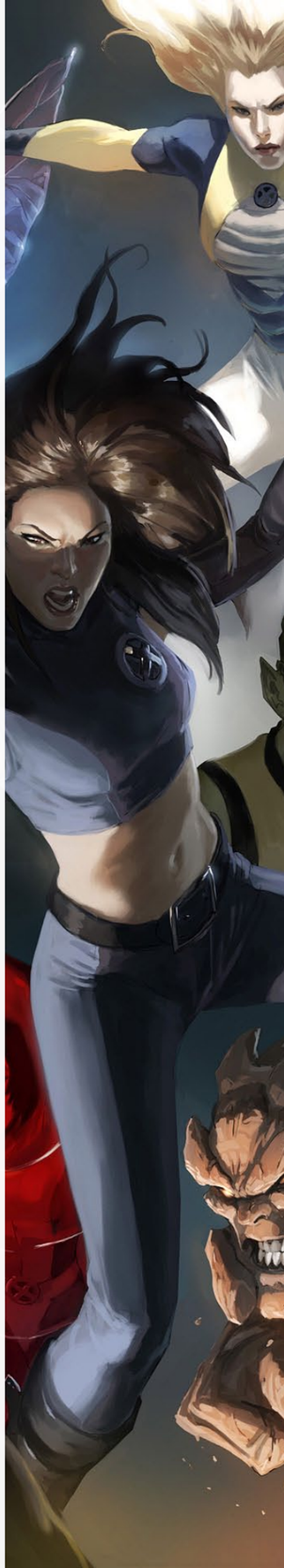
Byrne, John. (1985). *How to draw comics.* Canada: Solson Publications.

Cambell, Joseph. (1972). *El héroe de las mil caras.* México: Fondo de cultura económica.

Caño, Héctor. (2010). X-Men de John Byrne. Recuperado el 9 de mayo de 2012 de http://www.zonanegativa.com/?p=19298

Cardiel, Daniel. (2007). Seis hipótesis para proclamar a Alan Davis el mejor dibujante de superhéroes de todos los tiempos. Recuperado el 18 de mayo de 2012 de http://misterelefante.blogspot.mx/2007/06/6-hiptesis-para-proclamar-alan-davis-el.html

Carrillo Chávez, Irma. (2004). *Análisis semántico del envase en un período de 1900 a 1930.* (Tesis de maestría). UASLP, México.



Carrillo Chávez, Irma. (2009, en prensa). *Semiótica ¿Suena difícil?: Semiótica y expresión para la comunicación gráfica.* México.

Castilla, Miguel Ángel. (2006). X-Men la historia en papel. Un recorrido histórico x-traordinario. *Cine Premiere, X-Men: La batalla final, (*Edición especial), 30 - 32.

Chin, Anika. (2012). El secreto del éxito de los superhéroes: Ser 'nerds'. Recuperado el 02 de abril de 2012 de http://mexico.cnn.com/entretenimiento/2012/03/25/el-secreto-del-exito-de-los-superheroes-ser-nerds

Clemente, Julián M. (2000). *X-Men. El precio de un sueño.* Madrid: Imágica ediciones.

Costa, Joan. (1989). "Las variables expresivas del color en el diseño gráfico". Recuperado el 21 de septiembre de 2012 de http://tdd.elisava.net/coleccion/la-cultura-arquitectonica-el-discurs-del-disseny-el-disseny-i-la-seva-historia/costa-es

Daniels, Les. (1991). *Marvel: Five Fabulous Decades of the World's Greatest Comics.* New York: Marvel entertainment group.

De Mora, Jaime. (2009). [Entrevista con Joe Madureira, artista gráfico y dibujante de cómics]. Recuperada el 17 de mayo de 2012 de http://www.comicdigital.com/1878_1-Joe_Madureira_'Cuando_empece_a_dibujar_los_X_Men_la_gente_odiaba_mi_estilo'.html

Dondis, D. A. (2007). *La sintaxis de la imagen* (19ª edición). Barcelona: Gustavo Gili.

Dougas, T., Frakes, N. & Lawrence William (Directores). (2010). *With Great Power: The Stan Lee Story* [DVD]. USA: Marvel Entertaiment.

Downing, Christine. (2009). Mirrors of the Self. Recuperado el 04 de junio de 2012 de http://alcione.cl/?p=327

Durán, Uriel. (1999). Sector X. *X-Men* (7), México.

Durán, Uriel. (2001 A). Sector X. *X-Men* (64), 26, 29, México.

Durán, Uriel. (2001 B). Sector X. *X-Men* (65), 26, 29, México.

Durán, Uriel. (2001 C). Sector X. *X-Men* (56), 21, 25, México.

Durán, Uriel. (2002 A). Mutatis Mutandis. *Ultimate X-men, (Tomo 1)*, México.

Durán, Uriel. (2002 B). Mutatis Mutandis. *Ultimate X-men,* (Tomo 2), México.

Durán, Uriel. (2003 A). Sector X. *X-Men* (119), 23 - 24, México.

Durán, Uriel. (2003 B). Sector X. *X-Men: La Saga de Dark Phoenix,* (Tomo 1), México.

Durán, Uriel. (2003 C). Sector X. *X-Men: La Saga de Dark Phoenix, (*Tomo 5), México.

Durán, Uriel. (2004 A). Sector X. *X-Men* (149), 13, México.

Durán, Uriel. (2004 B). Sector X. *X-Men: Infierno,* (Tomo 1), México.

Durán, Uriel. (2005 A). Sector X. *X-Men* (158), México.

Durán, Uriel. (2005 B). Sector X. *X-Men* (160), 23, México.

Fabris, Germani. (1973). *Fundamentos del proyecto gráfico.* Barcelona: Ediciones Don Bosco.

Fernández, David. (2011). [Entrevista con Frank Quitely, artista gráfico y dibujante de cómics]. Recuperado el 04 de junio de 2012 de http://www.zonanegativa.com/?p=27907

Fernández, David. (2008). Ascensión y caída del imperio Shi´ar. Recuperado el 04 de junio de 2012 de http://www.zonanegativa.com/?p=5433

Ferrer, Eulalio. (1999). *Los lenguajes del color.* México: FCE.

Ferrer, Everardo. (1998). Jean Grey, la otra mujer maravilla. *X-Men* (1), 25 - 26, México.

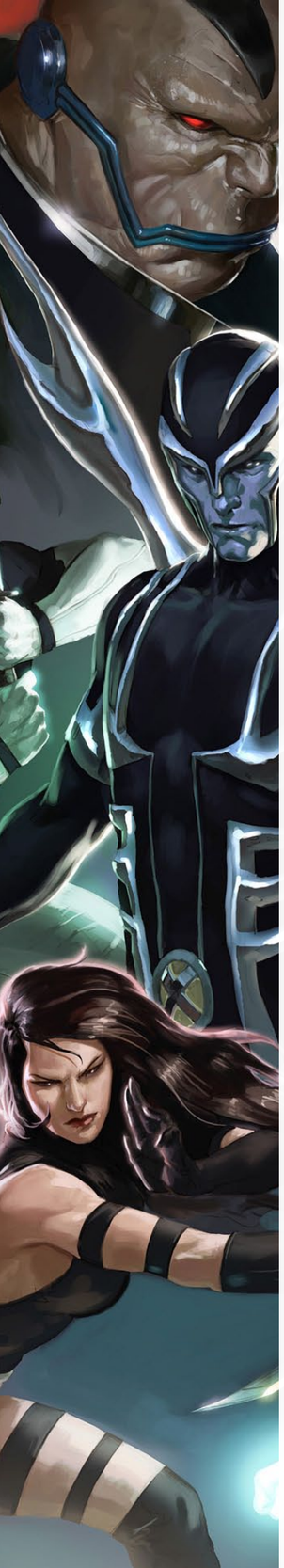
Ferrer, Everardo. (2000). X-tensiones. *X-Men* (43), 7, 9, México.

Ferrer, Everardo. (2004). Revolución-X. *X-Men* (154), México.

Flores, Rafael. (2011). Review: Astonishing X-Men Vol. 1: Gifted. Recuperado el 04 de junio de 2012 de http://www.freewareideologico.com/?p=7447

Gallo, Miguel Ángel. (198-?). *Los comics (un enfoque sociológico).* México: Quinto Sol.

García, Clemente. (1983) *Los cómics: dibujar con la imagen y la palabra.* Barcelona, España: Humanitas.



García Santibáñez, Fernando. (2008). *El diseño LetraGráfico.* México: UASLP.

Garza López, Héctor. (1997). JLX. *JLX* (1), 23 - 24, México.

Garza López, Héctor. (2003). El contrato de credibilidad. *X-Men* (109), 21, México.

Gasca, Luis & Gubern, Roman. (1994). *El discurso del cómic.* Madrid: Cátedra.

Gavillán, Daniel. (2011). MMXI: 2011 y una Década de X-Men. Recuperado el 02 de junio de 2012 de http://www.zonanegativa.com/?p=28040

González, Miguel. (2006). Historia americana X-Men. *Cine Premiere, X-Men: La batalla final, (*Edición especial), 42 - 44.

Groth, Gary. (1970). [Entrevista con Jim Steranko, artista gráfico y dibujante de cómics]. Recuperada el 02 de mayo de 2012 de http://www.entrecomics.com/?p=22221

Heller, Eva. (2005). *Psicología del color.* Barcelona: Gustavo Gilli.

Jiménez, David. (2007). Stan Lee. *Comic Zone* (5), 40 - 41.

Jung, Carl. (1970). *Arquetipos e inconsciente colectivo.* Barcelona: Paidós

Klein, Todd. (2007). Logo Study: X-Men. Recuperado el 02 de mayo de 2012 de http://kleinletters.com/Blog/?page_id=2709

Landerretche, C & Werner, S. (2010). Superhéroes. Recuperado el 2 de abril de 2012 de http://guiones.uniacc.cl/wp-content/uploads/2009/11/Informe-Super-Héroes.doc

Lee, Stan. (1998). Introducción. *Orígenes de Marvel Comics,* (Tomo 1), México.

Lee, Stan. (2003). Introducción. *X-Men. La saga de Dark Phoenix,* (Tomo 1), México.

Lee, Stan. (2004). Introduction. M*arvel Masterworks: The Uncanny X-Men vol. 3.*

Lee, Stan & Buscema John. (1984). *How to draw comics the Marvel way.* USA: Touchstone.

López, Raúl. (2006). [Entrevista con Salvador Larroca, artista gráfico y dibujante de cómics]. Recuperado el 04 de junio de 2012 de http://www.zonanegativa.com/?p=3707

López, Carlos A. (2010 A). Los X-Men de Grant Morrison: Nuevos X-Men. Recuperado el 03 de junio de 2012 de http://soyleyendacharlie.blogspot.mx/2010/07/los-x-men-de-grant-morrison-nuevos-x.html

López, Carlos A. (2010 B). Los X-Men de Chris Claremont y Alan Davis: la nueva era. Recuperado el 03 de junio de 2012 de http://soyleyendacharlie.blogspot.mx/2010/06/los-x-men-de-chris-claremont-y-alan.html

López Rodríguez, Juan Manuel. (1993). *Semiótica de la comunicación gráfica.* México: Instituto Nacional de Bellas Artes.

Martín, Marcos. (2011). 30 años de Alan Davis. Recuperado el 18 de mayo de 2012 de http://www.zonanegativa.com/?p=32395

Martínez Ríos, Julio. (2006). Los Hombres X: la alegoría de los mutantes. *24xsegundo Magazine*, (30), 33 - 35.

Marvel Comics. (2004). Uncanny X-Men. *X-Men*, (148), 16, México.

Marvel Comics. (1999). X Manía. *X-Men* (12), 17, 24, México.

Marvel Comics. (2009 A). *Crónica Marvel: Una historia año por año.* España: Pearson Alhambra.

Marvel Comics. (2009 B). *The Marvel Encyclopedia.* New York : DK Publishing.

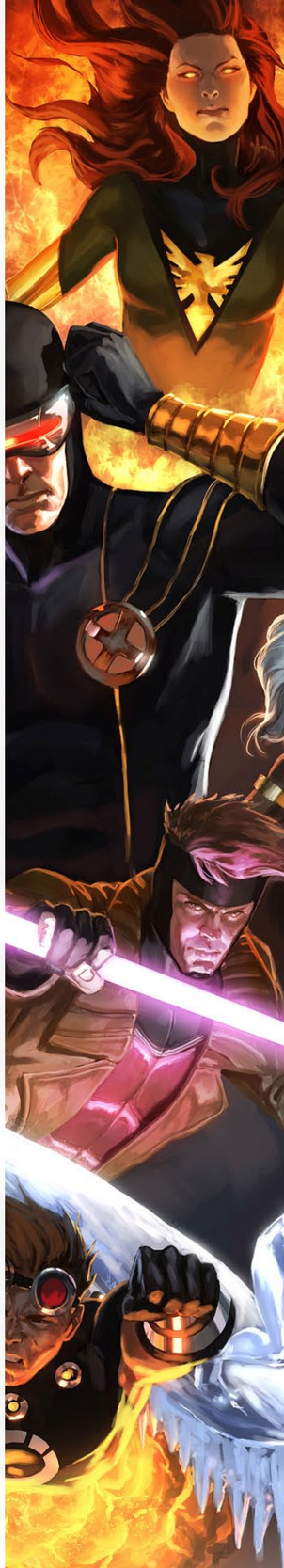
Masachs Serra, Meritxell, (s. f.). Arquetipos. Recuperado el 05 de junio de 2012 de http://www.archetipos.com/arquetipos.html

McCloud Scott. (2007). *Cómic: el arte invisible.* Bilbao, España: Astiberri.

Masotta, Oscar. (1982). *La Historieta en el mundo moderno.* Barcelona: Paidós.

Mejía, Perucho. (2001). *Semiótica del cómic.* Colombia: Bellas Artes.

Moles, Abraham A. (1991). *La imagen: comunicación funcional.* México: Trillas



Morrow, John. (2007). So who´s this "Kirby" guy?. *Comics 101: How-to & history lessons From the pros!, (Free comic book day edition), 24.*

Muro Munilla, Miguel Ángel. (2004). *Análisis e interpretación del cómic: ensayo de metodología semiótica.* Logroño: Universidad de la Rioja, servicio de publicaciones.

Orozco, Luis Roberto. (2010). Arquetipos de la máscara y la sombra en el cómic de superhéroes. Recuperado el 05 de abril de 2012 de http://www.fundacion-jung.com.ar/forum/tesinaorozco.htm

Parramón, José María. (1993). *Cómo dibujar la figura humana: estudio teórico y práctico de las dimensiones.* Barcelona: Parramón.

Plasencia Climent, Carlos & Martínez Lance, Manuel. (2007). *Las proporciones humanas y los cánones artísticos.* Valencia : Editorial de la UPV.

Rodríguez Diéguez, J. L. (1998). *El cómic y su utilización didáctica (3ª edición).* Barcelona: Gustavo Gili.

Serrano, José A. (2009). Salvador Larroca. Recuperado el 04 de junio de 2012 de http://guiadelcomic.es/salvador-larroca/x-treme-x-men.htm

Sorondo, Pablo María. (2006). Sobre el héroe y sus máscaras. Recuperado el 10 de abril de 2012 de http://www.myriades1.com/vernotas.php?id=157&lang=es

Varela, José. (2006). 50 datos sacados de los expedientes X. *Cine Premiere, X-Men: La batalla final, (*Edición especial), 38 - 40.