

UNIVERSIDAD DE A CORUÑA
GRADO DE SOCIOLOGÍA
TRABAJO DE FIN DE GRADO
CURSO ACADÉMICO: 2012/2013
CONVOCATORIA: SEPTIEMBRE 2013

Modelos de mujer en el cómic norteamericano y el manga japonés en los años 80

Modelos de muller no cómic norteamericano e o manga xaponés nos anos 80
Women role models portrayed in North American comic-book and Japanese manga in the decade of the 1980s

AUTOR: BRUNO JOSÉ LORENZO TEIJO
TUTORA: ROSA COBO BEDIA

RESUMEN: El presente trabajo, "Modelos de mujer en el cómic norteamericano y el manga japonés en los años 80" es un análisis de la visión que la industria del cómic norteamericana y japonesa tenía de las mujeres en la década de 1980. La gran cantidad de movimientos sociales y reivindicaciones sociales que se realizaron en los Estados Unidos durante las décadas anteriores, comienzan a verse reflejados también en la representación de las mujeres en los cómics de la editorial MARVEL desde el comienzo de la década, de la mano de una serie de autores comprometidos con la sociedad, que trataban de mostrar que el mundo de las viñetas podía adaptarse también a los cambios y el avance del mundo. Al mismo tiempo, en Japón, el manga comienza su extensión global, produciendo una serie de éxitos que aún hoy perduran en la memoria colectiva y de los aficionados, y que daban una imagen de las mujeres acorde con el tradicionalismo de la sociedad japonesa. Norteamérica y Japón, superhéroes y manga, dos formas de ver el cómic. Dos formas de representar a las mujeres.

PALABRAS CLAVE: CÓMIC, CONTEXTO SOCIAL, FEMINISMO, IDENTIDAD SOCIAL, JAPÓN, MANGA, MARVEL COMICS, MUJERES, NORTEAMERICA

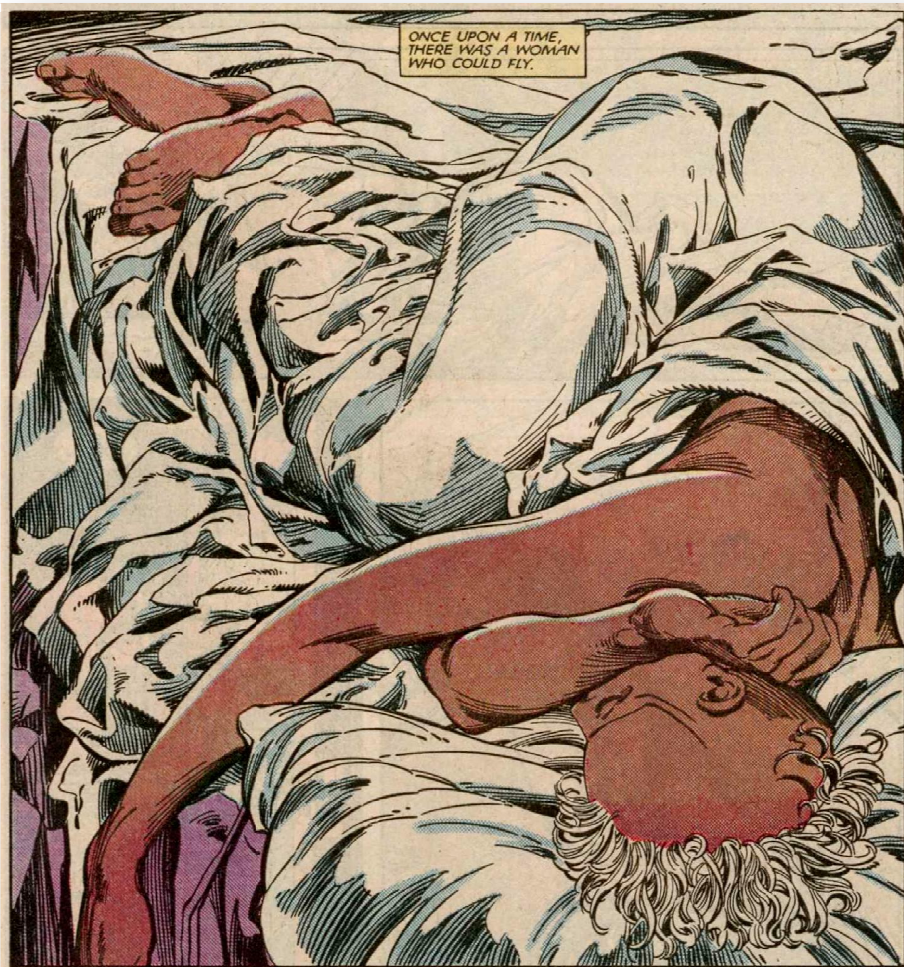
RESUMO: O presente traballo, "Modelos de muller no cómic norteamericano e o manga xaponés nos anos 80" é unha análise da visión que a industria do cómic norteamericana e xaponesa tiña das mulleres na década de 1980. A gran cantidade de movementos sociais e reivindicacións sociais que se realizaron nos Estados Unidos durante as décadas anteriores, comezan a verse reflectidos tamén na representación das mulleres nos cómics da editorial MARVEL dende o comezo da década, da man dunha serie de autores comprometidos coa sociedade, que trataban de mostrar que o mundo das viñetas podía adaptarse tamén aos cambios e o avance do mundo. Ao mesmo tempo, en Xapón, o manga comeza a súa extensión global, producindo unha serie de éxitos que aínda hoxe perduran na memoria colectiva e dos afeccionados, e que daban unha imaxe das mulleres acorde co tradicionalismo da sociedade xaponesa. Norteamérica e Xapón, superheroes e manga, dúas formas de ver o cómic. Dúas formas de representar as mulleres.

PALABRAS CHAVE: CÓMIC, CONTEXTO SOCIAL, FEMINISMO, IDENTIDADE SOCIAL, MANGA, MARVEL COMICS, MULLERES, NORTEAMERICA, XAPÓN

SUMMARY: The following essay, "Women role models portrayed in North American comic-book and Japanese manga in the decade of the 1980s", is an analysis on the vision of women which American and Japanese comic industries had in the decade of the 1980s. The great number of social movements and social vindications which had taken place in the previous decades in the United States of America start to be also reflected in the representation of women in the comic-books published by Marvel Comics, thanks to the work of some authors compromised with society, who tried to prove that the world of vignettes could also adapt to the changes and advances the world was undergoing. At the same time, in Japan, manga was starting its global expansion, generating a series of successful works which even nowadays are present in the collective memory of fans and which portrayed an image of the woman in consonance with the traditional values of Japanese society. North America and Japan. Superheroes and manga. Two different ways of understanding comic. Two different ways of representing women.

KEYWORDS: COMIC, FEMINISM, JAPAN, MANGA, MARVEL COMICS, NORTH AMERICA, SOCIAL CONTEXT, SOCIAL IDENTITY, WOMEN

**Modelos de mujer en el cómic
norteamericano y el manga japonés en los
años 80**



*AUTOR: BRUNO JOSÉ LORENZO TEIJO
TUTORA: ROSA COBO BEDIA*

*UNIVERSIDAD DE A CORUÑA
GRADO DE SOCIOLOGÍA*



INDICE

INTRODUCCIÓN..... 3

LAS MUJERES EN EL CÓMIC: DESARROLLANDO UN MÉTODO DE ANÁLISIS..... 6

1. EL CÓMIC COMO ARTE SOCIAL..... 7

2. ESTEREOTIPOS Y REPRESENTACIÓN VISUAL: HISTORIAS PARA HUMANOS..... 9

3. EL PODER DE LAS PALABRAS..... 11

4. CONSTRUIR UN MUNDO: EL CONTEXTO SOCIAL 13

LAS MUJERES EN EL CÓMIC NORTEAMERICANO DE LA DÉCADA DE 1980..... 15

1. ESTADOS UNIDOS EN LA DÉCADA DE 1980.....16

2. EL CÓMIC EN LOS ESTADOS UNIDOS DE 1980..... 20

3. LA MUJER TOTAL: LA MUJER INVISIBLE 27

4. LA MUJER GUERRERA: ELEKTRA..... 32

5. LAS MUJERES-X DE CHRIS CLAREMONT..... 38

LAS MUJERES EN EL MANGA JAPONÉS DE LA DÉCADA DE 1980.....50

1. JAPÓN EN LA DÉCADA DE 1980..... 51

2. EL MANGA EN EL JAPÓN DE 1980.....55

3. LAS MUJERES EN EL MANGA HUMORÍSTICO: RANMA ½ Y DR.SLUMP..... 61

4. LAS MUJERES EN EL SHONEN: CABALLEROS DEL ZODIACO..... 66

5. LA MUJER DEL MANGA SE GLOBALIZA: AKIRA..... 69

CONCLUSIONES71

BIBLIOGRAFIA.....77

CRÉDITOS DE LAS IMÁGENES..... 81

INTRODUCCIÓN



«Cualquier sueño que merezca ser vivido es un sueño por el que merece la pena luchar»

Charles Xavier, líder de los X-Men (Imagen del X-Men vol.1 #53. Guión de Mark Waid. Dibujo de Andy Kubert. 1996)

Cuando uno tiene 10, 11 o 12 años es bastante impresionante. Por eso, cuando al día siguiente de salir de ver la primera adaptación al cine de un cómic que había visto en mi vida, *X-Men* (Singer, Bryan. 2000), me fui directo al kiosco de la esquina a por el primer cómic de los *X-Men* que pudiese encontrar, a mis padres no les sorprendió. No solo se trataban de unos superhéroes con super-poderes absolutamente alucinantes. También eran un grupo de marginados sociales por nacimiento, mutantes, que a pesar de la gran cantidad de odio que provocaban en muchas personas de la raza humana seguían sacrificándose una y otra vez por el denominado “Sueño de Xavier”, la persona que los había reclutado y formado, para proteger así a la humanidad de todos aquellos mutantes que, cual Hitler en la Alemania Nazi, pensaban que su raza estaba por encima de las demás. Cuando los norteamericanos **Stan Lee** y **Jack Kirby** crearon para la editorial **MARVEL Cómics** *La Patrulla-X* (*The X-Men*) en el año 1963, el cómic en el que se basaba esa película, ambos tenían claro que lo que querían representar era, precisamente, a todos aquellos grupos de la sociedad que no parecían encajar en ella pero que luchaban, día tras día, por reivindicarse con la esperanza de que sus actos y su buena fe lograsen alcanzar el reconocimiento merecido.

¿Y por qué cuento todo esto en la introducción de un trabajo de fin de grado? Pues porque aunque en mi caso no empecé a leer a la *Patrulla-X* con **Stan Lee** y **Jack Kirby** por razones temporales obvias, aquel primer cómic que adquirí en aquel viejo kiosco, una reedición de la denominada “mejor etapa de la historia de los *X-Men*”, contenía todos los elementos que **Lee** y **Kirby** habían introducido para hacer de la *Patrulla-X* lo que era. **Chris Claremont** tomaba en aquel número el control creativo de la serie, y lo hacía manteniendo el esquema de **Lee** e internacionalizando al equipo: un tal Lobezno de Canadá, un tal Coloso de Rusia, un tal Rondador Nocturno de Alemania... y así hasta llegar a una tal **Tormenta**, de África. Yo, con mis 11 añitos, quedé realmente impresionado con la representación gráfica que hacía el dibujante **Dave Cockrum** de **Oro Munroe** (el nombre real de la superhéroe), pero aún quedaba más impresionado con las palabras, con la representación que hacía **Claremont** de estas mujeres. Unas mujeres que no se dejaban amilanar por ninguno de sus compañeros y que, con el tiempo, llegarían a liderar el grupo y a demostrar que aquello de “Las chicas son guerreras” se aplicaba en todos los sentidos de la expresión. Al menos en **MARVEL Cómics**.

En definitiva: **Tormenta, Chris Claremont**, los *X-Men*, supusieron mi primer contacto con el cómic de superhéroes en el que las mujeres no eran un “florero”. Ciertamente es que no era la protagonista indiscutible (todo llegaría). Pero al menos no era la Ofelia de *Mortadelo y Filemón* o la señora Doña Jaimita Llobregat, madre de los gemelos *Zipi y Zape* y devota esposa del señor Pantuflo Zapatilla. Era una chica real. Una mujer de su época. Y aunque yo, con esos años, no me daba cuenta, sería la primera piedra de mi interés no solo por el cómic, sino por la sociedad, por lo que nos rodea, y las diferentes visiones que el mundo. O mejor dicho: las diferentes visiones que las personas que habitan ese mundo dan sobre esa sociedad.

El tiempo pasó y, por supuesto, yo seguí aumentando mis lecturas, mi interés, mi colección, al mismo tiempo que mi madre se quejaba de que el espacio no era infinito, y de que el dinero no crecía de los árboles. El tiempo pasó, y el *manga* llegó a mi biblioteca... a mi vida. ¡Y qué diferentes eran estas historias a las que hacían los americanos! Todos los protagonistas, o prácticamente el 90%, eran unos chicos. Chicos que muchas veces parecían estar dibujados como chicas, pero chicos, al fin y al cabo. Y las chicas normalmente eran secuestradas, eran sanadoras o, simplemente, eran las madres, hijas o esposas de los protagonistas.

Claro que yo al principio de esto no me daba cuenta. Me valía con leer las historias y disfrutar de los dibujos. Pero poco a poco lo hice. Comparaba, me daba cuenta del papel que jugaba cada personaje en cada historia. Como cada autor también era diferente. Pero como podía ver, Japón no era lo mismo que Estados Unidos. Y aunque sí, existían algunas sutiles diferencias entre cada obra del *manga*, el esquema era el mismo: las mujeres no estaban ni se les esperaba. Al menos eso pensaba, claro. Porque como veremos en este trabajo, a veces las visiones del mundo que tenemos son borrosas. O mejor dicho: se emborronan, como si fuesen tinta aún sin secar, y somos los lectores los que tenemos que sacar las conclusiones y ver más allá del papel.

Ver las ideas, los sueños. Todo aquello que los autores nos quieren mostrar, independientemente del dibujo y de la narración. Introduciendo por tanto un elemento importantísimo: el contexto. Y es con el contexto, del contexto, del que nace el presente trabajo. Un trabajo que une las dos pasiones que he tenido desde que tengo uso de razón: por un lado, el mundo del cómic, del que soy partícipe como profesional, habiendo colaborado para editoriales y eventos en diferentes ocasiones. Por otro, el mundo de la sociología. Un mundo que no acaba de estar definido ni para los propios sociólogos, pero del que está clara una cosa: estudiamos la sociedad. Estudiamos el contexto. Y en este trabajo, un proyecto de sociólogo estudia como el contexto que rodeaba a unos autores, en países diferentes, afectó a la forma en la que mostraron a las mujeres en sus obras.

Para ello, antes de nada, he desarrollado una metodología, que se muestra en el primer bloque de este trabajo. Una técnica de análisis, basada en lo que a mi parecer son los tres pilares fundamentales que se deben tener en cuenta para observar la aparición de las mujeres en estas obras: el papel que le otorga el guionista a las mujeres en estos espacios a partir de los estereotipos, la representación social- visual que se realiza y el contexto en el que todo esto ocurre, tanto la época, como las conexiones que los autores realizan entre la historia que narran, el personaje, y dicha época. Un método de análisis que está explicado más detalladamente en los primeros apartados de este trabajo.

En un segundo bloque el lector encontrará un estudio de las mujeres en el cómic norteamericano de los años 80, concretamente en la editorial **MARVEL**. Se inicia el bloque con una síntesis, una panorámica, de la sociedad norteamericana de la década: movimientos sociales, política, economía, hechos más destacados... para continuar con una selección de los tres modelos de mujeres más representativos: la “mujer total”, liderada por **Susan Storm Richards**, integrante de *Los 4 Fantásticos (Fantastic Four)*; la “mujer guerrera”, representada por **Elektra**, compañera y enemiga de aventuras de **Daredevil**, creada por **Frank Miller**; y un resumen de la representación que hacía **Chris Claremont** de las mujeres en las páginas de la Franquicia Mutante, los *X-Men*, las “mujeres-X” que simbolizan la voz de la modernidad en la representación de las mujeres en la editorial. Evidentemente, la producción del cómic en Norteamérica en la década de los 80 es tan numerosa que he tenido que centrarme en los personajes y autores de **MARVEL Cómics**, probablemente la empresa de comics más famosa de los EEUU y la más conocida en todo el mundo, fundada por **Martin Goodman** en 1939. Aún así, no he querido dejar pasar la oportunidad de comentar otras visiones que se hacían de las mujeres por parte de otros autores y editoriales en esos años. Por ello he establecido un pequeño apartado previo, en el que comento brevemente el estado de las mujeres en el cómic de norteamericano en los 80.

En el tercer bloque, se encuentra la otra parte fundamental del trabajo, y contrapunto del bloque norteamericano: el análisis de la representación de las mujeres en el *manga* en los años 80. Al igual que ocurre con el caso de Norteamérica, he iniciado este bloque con una panorámica de la sociedad japonesa del momento, así como un apartado dedicado a explicar la situación del cómic japonés por aquel entonces. Para finalizar, me he centrado en los tres modelos de mujeres que he considerado más representativos: las mujeres en el *manga* de corte humorístico (*Dr. Slump* y *Ranma ½*); las mujeres en el *shonen manga*, o *manga* de aventuras (en *Saint Seiya/Los Caballeros del Zodiaco*); y el papel de las mujeres en la globalización del *manga* (el modelo que se presenta en *Akira*). Se trata de un bloque que, como podrá ver el lector, se centra mucho más en la evolución de las mujeres japonesas respecto a décadas pasadas.

Para cerrar el trabajo, unas conclusiones, en las que resumo los resultados obtenidos, tanto desde el punto de vista sociológico como desde el punto de vista del arte secuencial. Porque si bien es cierto que la hipótesis de partida, como bien he tratado de indicar a lo largo de esta introducción, es la idea de que los autores de cada país representan a las mujeres en sus obras según los valores de la sociedad del momento, descubriremos en las siguientes páginas si esto se confirma, o si bien existen excepciones que confirman (o no) la regla.

Y aunque está claro que el resultado de todo de este proyecto es lo que todos queremos leer, al final lo importante es el viaje. El viaje en el que me embarqué hace meses y que tiene como resultado las páginas que tienen en sus manos en estos momentos. El viaje que comenzó hace años cuando un niño entró en aquel viejo kiosco para comprar su primer cómic de superhéroes. El viaje que nunca termina, como los sueños, y que espero haber sabido reflejar correctamente.

Bruno José Lorenzo Teijo

**LAS MUJERES EN EL CÓMIC: DESARROLLANDO UN
MÉTODO DE ANÁLISIS**



Autorretrato de Marjane Satrapi, autora y protagonista de Persepolis (L'Association, 2007)



«Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector»

Scott McCloud, teórico del cómic (McCloud, Scott. 1995). En la imagen, la representación en forma de cómic de McCloud

Igual que ocurre en el mundo de la sociología con la definición de la propia sociología, la cantidad de definiciones que existen acerca de lo que es un cómic es increíblemente variada y, en ocasiones, hasta contradictoria. A pesar de todo, la definición que realiza el experto **Scott McCloud** es increíblemente acertada no solo por partir de aquella que había dado uno de los padres del medio, **Will Eisner**, sino porque es la más apropiada para lo que aquí quiero demostrar: que la información (argumento, personajes...) que el autor ha plasmado en su obra tienen un sentido y un objetivo deliberados, que no todo es casual, y que esa información requiere de una respuesta por parte del lector para que las intenciones del autor se completen.

El cómic tiene una función básica que, en mi opinión, debe ser la de entretener siempre. Pero además, en el caso de las historias que voy a analizar, se representa en ellas a las mujeres de una manera u otra, pudiendo obtener a partir de dicho análisis diferentes modelos de mujeres dentro de las historias, diferenciando entre países, géneros y autores. ¿Pero como filtrar toda la información que hay dentro de una historia, y quedarnos con lo que realmente nos interesa? De nuevo en mi opinión, este objetivo se consigue estableciendo un método de análisis que, a partir de una serie de variables, nos permita identificar el papel que juegan los personajes femeninos en cada obra y compararlo con la realidad que existía en los países en los que se crearon las obras en los que aparecen.

1. EL CÓMIC COMO ARTE SOCIAL

Antes de nada, y partiendo de la base de que no todos los lectores de este trabajo deben saber o conocer algunos aspectos determinados del mundo del cómic como arte, como forma de representación, es importante que me detenga en destacar algunos puntos fundamentales que hacen del cómic un arte tan importante a la hora de representar el mundo en el que vivimos.

El cómic, tal y como nos explica la investigadora de la Universidad de Salamanca, **María Antonia Díaz Balda**, como los carteles, es un medio de comunicación escrito-icónico pero

estructurado en imágenes consecutivas (viñetas), que representan secuencialmente fases de un relato, de una historia guionizada, y en las que se suelen integrar elementos de escritura fonética (onomatopeyas). Los nombres que recibe son diferentes según los países: *cómics* o *funnies* en USA; *bandes dessinées* ó *B.D.* en Francia; *quadrinhos* ó *gibí* en Brasil; *historietas* ó *tebeos* en España, y *manga* en Japón. En todos ellos, y a pesar de que son necesarios ambos elementos, normalmente es más importante la imagen que el texto, ya que las historias en el cómic pueden existir sin palabras pero no sin dibujos (Díaz, 2011). El cómic es denominado normalmente como “el noveno arte”. Conjuga creatividad con vulgaridad, puesto que en muchos casos la intención de los autores es simplemente atraer con los dibujos al público (cuerpos de mujeres jóvenes con ropas marcadamente sexuales). Ha influido en el pop-art, y también en el cine, la literatura y la televisión, en especial en las dos últimas décadas.

Como medio de comunicación visual, el cómic posee una serie de técnicas que facilitan al lector la captación del mensaje. Estas técnicas han ido variando a lo largo del tiempo, y como el lector podrá comprobar en este trabajo, no podrían ser más diferentes según el género y el país del que hablemos. Pero en todas esas técnicas existen una serie de elementos básicos que los seres humanos podemos comprender, en especial a través de la imagen y del diseño de los cuerpos que vemos en el papel, ya sean figuras artificiales o humanas. El ejemplo más claro de esto lo tenemos en las caricaturas, en las que a pesar de exagerarse determinados rasgos físicos de las personas, seguimos identificándolas y captando el mensaje a través de la imagen.

La imagen, también la del cómic, hace referencia una realidad, la representa a través de un mensaje implícito o explícito, en el que intervienen tanto la intención del autor como la experiencia del receptor. Las imágenes además de representar guardan una relación de semejanza con sus referentes reales. A través de una iconografía creada por los autores representan lugares o personas reales, que nosotros podemos identificar por la educación social que poseemos. La sociología como ciencia que estudia la sociedad ha estado íntimamente ligada al mundo del cómic desde hace décadas. Los lectores conocen la realidad a través del mundo que se proyecta en las diferentes historias, formándose opiniones no solo sobre elementos del presente, también sobre tendencias del futuro. Igual que sucede con el cine o la televisión ya mencionados, es un arte con un alto valor social y formativo.



The Marilyn Diptych (1962), por Andy Warhol, uno de los artistas más influenciados por el mundo del cómic

2. ESTEREOTIPOS Y REPRESENTACIÓN VISUAL: HISTORIAS PARA HUMANOS

Scott McCloud decía en su obra *Hacer Cómic: Secretos Narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica* (McCloud, 2012) que una de las bases de un buen cómic era crear, dar vida, a seres humanos vividos y creíbles, personajes distintos y con personalidad, que retraten emociones con fuerza y precisión. Todo esto debe combinarse con el uso de las palabras (el guionista), y en caso que nos ocupa, con el contexto en el que se realizaron esas obras. Muchas veces, el cómo se diseña a un personaje tiene que ver con el estilo o el gusto personal, pero hay tres cualidades sin las que ningún gran personaje de cómic puede pasarse: una vida interior (que permita al escritor predecir sus actos, y escribirlos de manera creíble), una distinción visual y unos rasgos expresivos. Encontrar un terreno común entre las experiencias de los personajes y las del autor/lector puede ayudar a relacionar todo el conjunto de manera emocional, mientras que las diferencias en la experiencia vital entre un personaje y otro pueden provocar muchas historias.

Es aquí donde entra en juego la sociología, y la visión sociológica que cada autor tenía en el momento de escribir las historias, y que es un punto muy importante dentro de este estudio: el contexto ataca de nuevo. La historia que el autor nos cuenta afecta a como vemos el mundo, como vemos el mundo afecta a lo que queremos y esperamos del mundo. Y eso ocurre también con los personajes femeninos del cómic. Por tanto, podríamos decir que la mayoría de guionistas ponen un poco de sí mismos en cada personaje, lo cual puede dar credibilidad a una historia, pero también puede reducir la variedad del reparto si se lleva demasiado lejos. Esto es uno de los puntos más conflictivos que uno tiene que ver al analizar el cómic. Y una forma de fomentar la variedad del grupo de personajes es basar cada miembro del reparto en un concepto anclado en la realidad, que sirva de modelo.

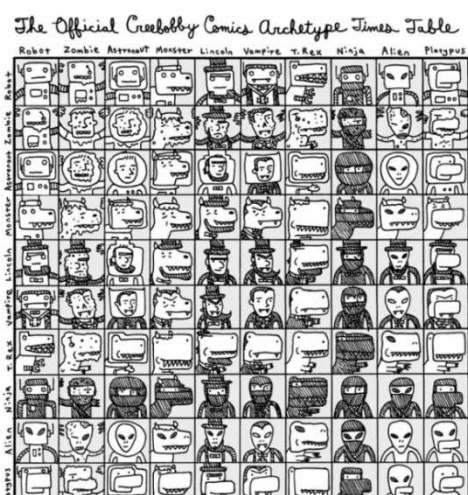


Ilustración de Jacob Borshard que muestra en tono de humor los arquetipos en el mundo del cómic (2009)

Los arquetipos de mitos y leyendas como el “viejo sabio”, el “héroe” o “el mentiroso”, o la “mujer fatal” y “la doncella indefensa” que veremos recurrentemente en las próximas páginas, pueden usarse también en una gran variedad de deseos y visiones del mundo, pero al tiempo que se explotan valores universales que trascienden cualquier género o cultura. De esta forma, como veremos, incluso personajes concebidos de forma más general pueden evocar aspectos más sutiles de la condición humana a través de las interacciones de unos con otros. Como decía en la introducción, algo que apoya también **McCloud**, una de las razones que hacen que a todos nos gusten las historias es que ofrecen propuestas para el significado y el sentido de la vida. Al representar

personajes con filosofías de la vida en competencia (Norteamérica/Japón), se ofrece una visión más plena y localizada del mundo en el que viven los personajes. Y es esa imagen del mundo la que los lectores recordarán. El cómic, por tanto, funciona no solo como forma de representación de la sociedad en la que se encuadra, a través de las ideas de sus autores: Funciona también como forma de reivindicar ese modelo social (McCloud, 2012)

Esto está conectado a su vez con la forma en la que los autores representan el lenguaje corporal y la expresión facial de los personajes. Lo que interpretan los lectores de esto depende en gran medida de lo que ya saben los personajes creados. De todas formas, aunque aquí quiera destacar la idea de que los autores deben mostrarnos a los personajes individualmente, la relación entre cómics y estereotipos tradicionales para caracterizar a cada personaje se remonta a sus orígenes.

Según nos cuenta **McCloud**, el dibujante suizo **Rodolphe Töpffer** coqueteó con la pseudociencia de la frenología, que mantenía que se podía conocer la personalidad y la capacidad mental de alguien solo con medirle la forma de la cabeza. Consideraba que esta estereotificación visual (que a la larga puede generar problemas de xenofobia y chauvinismo) era útil para los artistas visuales. Desde sus inicios, a finales del siglo XIX, las tiras de cómic americanas contuvieron representaciones negativas de las minorías étnicas y representaciones racistas de los afroamericanos, algunos de los dibujantes de cómic seminales, como **Winsor McCay** y **Will Eisner**, introdujeron personajes modelados visualmente según viejos estereotipos raciales. En el caso de **Eisner**, se hicieron intentos de humanizar al ayudante negro Ebony en la serie de **Eisner** *The Spirit*, pero el diseño visual estereotipado siguió pesando mucho sobre la serie, que finalmente prescindió del personaje (McCloud, 2012). Estereotipos más generalizados no tienen necesariamente la misma carga social, y son tentadores para los creadores que quieren causar una impresión rápida. Pero incluso de ese modo, algunos prejuicios pueden deslizarse. En resumen: todos los estereotipos proceden de algún sitio, y ese sitio pudiera no ser siempre obvio. En este trabajo una de las ideas básicas que verá reflejado el lector es el de encontrar el motivo del porqué de la representaciones de los personajes, apoyados en una realidad social que no siempre es como nos imaginábamos.

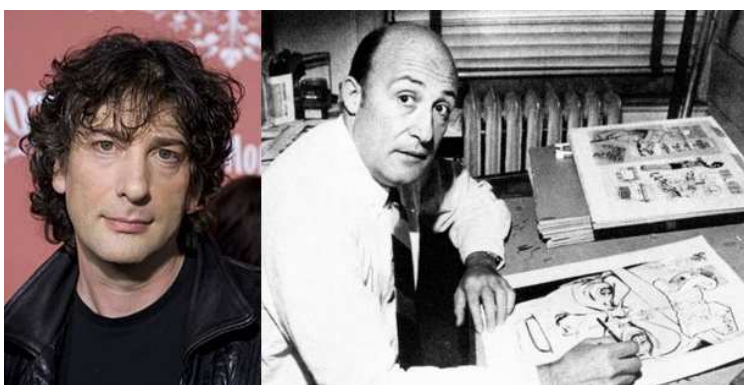
El uso de estereotipos en el mundo del cómic, en especial en la representación visual de los personajes, es algo habitual. Y de nuevo, la conexión con la sociología es más que evidente. Decía **Anthony Giddens** en su obra, *Sociología* (Giddens, 2005) que los estereotipos eran “*caracterizaciones fijas e inflexibles de un grupo de personas*”. No hay ningún aspecto de la existencia, ningún momento del día, ningún contacto, ninguna gestión, ninguna respuesta que no sea distinta para los hombres y las mujeres. Esas caracterizaciones fijas, también se realizan para los personajes de cómic, es uno de los puntos básicos que uno debe examinar a la hora de comprender el papel de un personaje en el argumento. Dichas caracterizaciones fijas en cualquier manifestación artística conforman un imaginario social que predetermina las identificaciones y opiniones sobre prácticamente cualquier aspecto de la sociedad, algo que acaba afectando al cómic.

El cómic crea de esa forma una iconografía, en el caso que nos ocupa, de las mujeres, cuando descubre la posibilidad de llevar la percepción del mundo a un guión y unas imágenes en papel. La superficie, el papel, es lugar de encuentro entre las dos visiones del lector (la realidad y la ficción presentada), siendo los colores elegidos por los autores un punto importante a la hora de diferenciar una visión de la otra.

Esto quiere decir que el parecido que encontramos entre una persona cualquiera (una mujer) y la visión de esa misma mujer en, por ejemplo, un cómic de la *Patrulla-X* es producto de esa educación social/cultural de la mirada a la que aludía anteriormente, que nos permite justamente encontrar ese parecido.

3. EL PODER DE LAS PALABRAS

El poder de las palabras forma parte innegable del atractivo del cómic. Tan importante ha sido el papel de las palabras en la inmensa mayoría de buenos tebeos, historietas y novelas gráficas durante los últimos 100 años, que algunos estudiosos del cómic han sugerido que la acertada combinación de palabras e imágenes debería incluirse en cualquier definición completa de cómic. Es posible crear cómics sin palabras, pero está claro que cualquier examen del arte de hacer cómics debería situar el papel de las palabras en primera línea. Las palabras permiten introducir en la historia sensaciones, sentimientos y sutilezas, y facilitan a los autores la posibilidad de comprimir y ampliar el tiempo (la mayoría de técnicas y recursos innovadores, de las últimas décadas han venido dados por los guionistas, afectando también a la forma en la que trabajan los dibujantes sobre las historias) (McCloud, 2012)



Neil Gaiman (izquierda) y Will Eisner (derecha), sin duda alguna, dos de los autores de cómic más importantes de la historia, gracias a sus renovadoras técnicas narrativas y la temática de sus obras.

Dice **Diego Matos**, periodista experto en cómic que *“Aunque el dibujante también “escribe” con las imágenes, la tarea de dar un marco descriptivo a un cómic recae en el guionista”*. (Matos, 2010a) En el proceso creativo, el guionista manda el texto al dibujante, que lo utiliza para crear el dibujo del cómic y que luego manda al

guionista (y al resto del equipo de) para que revise y remate con diálogos. Esto ha sido así casi desde el principio de la creación de cómics, como explica el afamado escritor **Neil Gaiman** en el siguiente párrafo, extraído de un texto suyo titulado *Mirando las estrellas*: *“En el principio, y muy frecuentemente desde aquel entonces, el cómic fue percibido como un medio orientado al dibujo. Pero cuando los guionistas tienen la influencia suficiente, pueden cambiar muchísimo el estado de cosas y convertirse en grandes estrellas. El primero fue, por supuesto, **Stan Lee**. **Stan** creó un nuevo vocabulario para los comics. Si uno vuelve ahora a leer el material de **Stan**, los diálogos parecen comunes y en general los argumentos más interesantes eran los que creaba en conjunto con **Jack Kirby**, o **Ditko**. Pero **Stan** se convirtió en la cara de la **MARVEL** y, por ende, en la primera super-estrella. Recuerdo cuando era chico, leer en el diario “**Stan Lee** viene a Inglaterra”. Daba una charla y 2000 personas iban a escucharlo... y esas cosas. En retrospectiva, resultó que **Stan Lee** era igual de importante para el comic que **Jack Kirby**, pero uno notaba las diferencias entre **Jack Kirby** sólo (con ideas increíbles y la total incapacidad de escribir diálogos que pudieran ser dichos por persona real alguna en época alguna de la historia de la Humanidad) y **Stan** con **Jack**”*. (Matos, 2010a)

*“La escritura de guiones para cómic es una escritura adaptada al “oído” del lector”, dice **Matos**. “Tanto el escritor como el dibujante deben intentar controlar esa facultad de los lectores, activando de algún modo sus oídos internos. Al lector se le pide que produzca el sonido de los textos dentro de sí. Es una tarea que comienza en el escritor y termina en el*

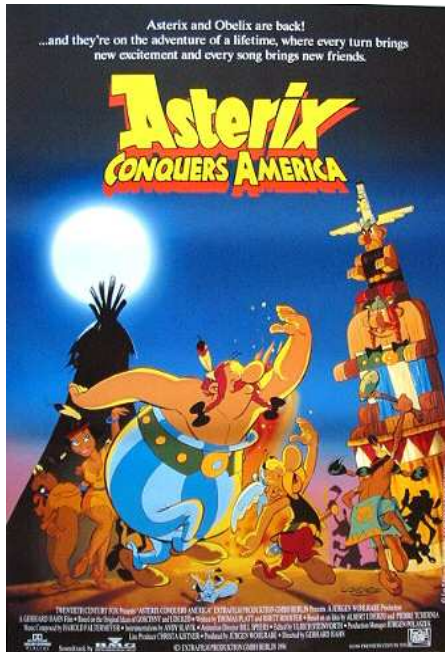
lector” (Matos, 2010a). Por eso es tan importante la forma en la que el guionista transmite la información al dibujante, y se conjuga todo para realizar una representación de lo que ambos autores tienen en la cabeza a la hora de idear la historia.

La mayoría de las técnicas y de las claves del guión se encuentran en libros relacionados con el mundo del cine, y poco a poco aparecen otros manuales para cómic, pero no existe una única manera de crearlos. Muchas de esas teorías se pueden aplicar a las viñetas. *“Aunque las imágenes que están en las viñetas que se reparten en cada página sean el elemento central de la narratividad” dice Matos, “deben estar acompañadas de diálogos y narraciones que aumentan los detalles de la trama. Como las historias deben ser visualmente interesantes, el escritor de cómics nunca debe olvidarlo a la hora de preparar sus argumentos. Para algunos autores, como por ejemplo Kurt Busiek, es mejor siempre intentar demostrar con hechos: mejor que decir que un personaje está enfadado o atormentado, mostrarlo así mediante sus manías, sus acciones...”* (Matos, 2010a)

Es el guionista el que tiene que tomar esas decisiones. El guionista es el autor, un técnico, un especialista, que se dedica a escribir de forma similar al resto de escritores de otros medios. *“Es una habilidad especial, cuyos requisitos no suelen ser los de otras formas de escritura, pues está relacionada con una técnica particular. Por las exigencias que implica, el guionista de cómics se encuentra más cerca del autor dramático, con la salvedad de que el escritor, en el caso de los cómics es también el constructor de imágenes (dibujante)”*, decía en 1988 Will Eisner, en su libro *El cómic y el arte secuencial* (Eisner, 2002. Norma Editorial), en referencia del trabajo que tienen los escritores de cómic a la hora de repartir la acción en las viñetas.

Una de las mayores diferencias entre escribir una novela y escribir un cómic según Matos, está en que *“al escribir con la palabra solamente es el autor el que dirige las imaginaciones de los lectores; mientras que en los cómics al lector se le da lo imaginado, lo que el dibujante ha interpretado de la lectura del guión”*. Eisner decía que una vez dibujada, una imagen se convertía en *“una exposición precisa que no requiere mayor interpretación”* (Eisner, 2002). Es una afirmación cuestionable, ya que como añade el propio Matos, siempre hay elementos interpretables en las mismas imágenes (en cómo se han usado, en los encuadres, en los planos... diferentes intenciones). *“Cuando las dos se ‘mezclan, las palabras se fusionan a la imagen y ya no sirven para describir, sino para proporcionar sonido, diálogo y textos de apoyo”*, especifica Eisner (Matos, 2010b)

El sociólogo chileno Diego Padilla indica que *“Muchos son los elementos que intervienen dentro de la identificación social de los sujetos y es en este ámbito en donde los cómics e historietas intervienen al dar el sentido identificador, por las temáticas tratadas junto con la construcción de personajes con determinadas características sociales, psicológicas, sociológicas, físicas y culturales entre otras”*. Un ejemplo de esto son Astérix y Obélix, dos compañeros inseparables que llegan a América antes que Colón, o que los Vikingos; ellos se definen frente a los nativos de este continente de esta manera: *“somos valerosos, no le tememos más que a una cosa: que el cielo nos caiga en la cabeza; nos gusta reír, nos gusta beber y comer bien, somos desagradables y quejumbrosos, somos indisciplinados y peleadores, queremos a nuestros amigos...Somos galos”*. Con tal definición, dice Padilla, *“nos damos cuenta de lo primordial que resulta para estos personajes la definición de su identidad, algo en lo que los guionistas son fundamentales, ya que demuestran su forma de*



Póster de Astérix en América (Hahn, Gerhard. 1994)

percibirse frente a los otros y a sí mismos, estos es lo más cercano a una declaración de principios que se encuentra en las diversas aventuras de este par de amigos galos que los conducen a través de caminos diferentes a lo largo de su desarrollo” (Padilla, 2005)

De acuerdo a la teoría de la identidad social de **Tajfel y Turner**, miembros de todas las sociedades encajan en categorizaciones y recategorizaciones sociales (Tajfel y Turner, 1986). La identidad social se va conformando, según **Padilla**, *“desde la función socializadora de los cómics al emanar una serie de características que influyen en el desarrollo social, cultural y de la identidad de los sujetos al recibir sus influencias en sus consciencias por la proliferación de cosmovisiones sobre entes sociales, funciones, conductas, etc. determinado el actuar de los actores sociales en realidad social más próxima o lejana, mas siempre sus elementos perduran por los imaginarios*

sociales creados”. (Padilla, 2005). **Tajfel** establece que la identidad social es construida en el contexto de las actividades hacia un grupo y está relacionada con el prejuicio, conflicto inter-grupo, cultura y aculturación (Tajfel y Turner, 1986). Los grupos a través de sus relaciones generan normas de actuación y construyen instituciones que les sirven para el control y gobernar. El individuo, según **Padilla**, *“procura entonces mecanismos que le sirvan para conformar, expresar y defender su identidad., como es el caso del arte (el cómic).*

La identidad para los grupos sociales, y los guionistas tienen un gran abanico de posibilidades a la hora de plasmar esa identidad en las historias y los personajes, estableciendo lazos que les permitan reconocerse como individuos que comparten una cultura en común y utilizando elementos identitarios que permiten una mayor integración a la sociedad. O lo que es lo mismo: demuestra el gran poder que tienen las palabras a la hora de representar las sociedades en las que vivimos.

4. CONSTRUIR UN MUNDO: EL CONTEXTO SOCIAL

Nos cuenta **Rubén Varillas** en su obra *La Arquitectura de las Viñetas* (Varillas, 2013) que a la hora de examinar el contexto de un cómic, debemos tener en cuenta éste desde un punto de vista cronológico, como una suerte de marco temporal que condiciona la puesta en escena de personajes, escenarios, e incluso desarrollo de los acontecimientos. Es cierto que en ocasiones el marco histórico parece diluirse o tornarse intrascendente, por la naturaleza misma del relato. Es el caso de aquellos cómics que centran sus esfuerzos en la búsqueda de vías más experimentales o en la plasmación sobre el papel de conceptos más abstractos. En esos casos, el cómic suele prescindir de algunos de los valores narrativos que lo caracterizan, para acercarse a otros modelos discursivos como la poesía o el ensayo y la reflexión metaliteraria.

Por tanto, ver un comic no es suficiente para interpretar su sentido. Es necesario ir más allá, analizarlo crítica y reflexivamente para entender todo el mensaje que nos quieren comunicar los autores. El hecho de que nos fijemos en las imágenes en las imágenes viene a reafirmar la idea de que crecemos en una cultura de imágenes (por ejemplo, desde pequeños vemos dibujos animados en películas como las de Disney). Conocimientos previos que influyen, como he comentado en nuestra interpretación del significado de este tipo de dibujos. A mayor conocimiento mayor será nuestra capacidad para detectar todos los niveles del mensaje. En este sentido juegan un papel fundamental las expectativas, en el sentido del reconocimiento previo y las conjeturas que podemos hacer solo con mirar los dibujos y no leer el guión

Suponemos a priori que las gotas de sudor o las estrellas indican esfuerzo y dolor, porque tenemos experiencia de haber interpretado con anterioridad estos recursos como indicadores de esas situaciones. Es más, si en una viñeta vemos cómo un personaje recibe un golpe, presuponemos que en la siguiente aparecerá plagado de esos símbolos que lo indican. Algunas de estas expectativas son consecuencia del reconocimiento inmediato de los gestos que vemos en el mundo real. Al poder contar con expectativas y conocimientos acumulados, el dibujo del cómic puede explotar todo tipo de recursos. Expectativas que también afectan a la forma de representar a los personajes a partir de la sociedad en la que vivimos. (Gombrich, 1982)

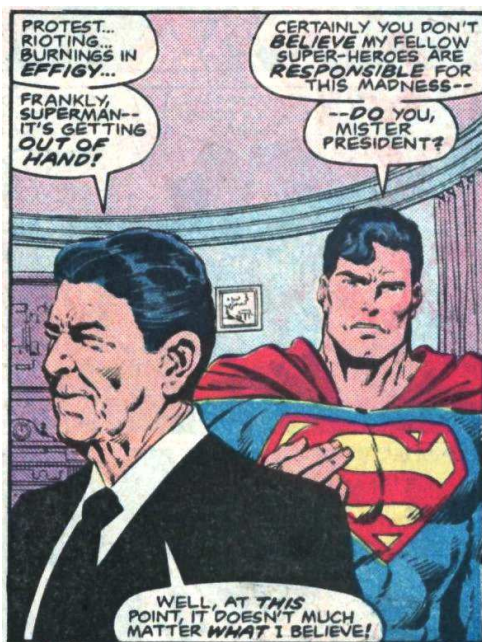
Como vamos a poder observar en los próximos capítulos en lo referente a Norteamérica y Japón, el contexto no es un molde estático de representaciones culturales, sino que es una arena activa en la cual el individuo, el guionista, construye su comprensión del mundo y que está conformada tanto por los contenidos culturales tradicionales, como por las necesidades y expectativas individuales y colectivas que surgen del contacto con la sociedad.

LAS MUJERES EN EL CÓMIC NORTEAMERICANO DE LA DÉCADA DE 1980



Imagen de la portada del The Sensational She-Hulk vol.1 #1 (Guión y dibujo de John Byrne. 1989)

1. ESTADOS UNIDOS EN LA DÉCADA DE 1980



«Queríamos cambiar una nación, y en su lugar, cambiamos un mundo.»

Ronald Reagan, cuadragésimo presidente de los Estados Unidos (1981-1989) en su discurso de despedida el 11 de enero de 1989. Imagen de Legends vol.1 #5 (Guión de John Ostrander y Len Wein. Dibujo de John Byrne. 1987)

“Los 80: La Década que nos hizo”. Así es como define en su web *National Geographic* en la sección dedicada a esos diez años en Estados Unidos. Y es que pocos periodos históricos han sido tan determinantes para el futuro de ese país, en todos los sentidos, como esta década.

Tal y como nos explican en la web del mismísimo Departamento de Estado, los cambios en la estructura de la sociedad de Estados Unidos, iniciados años antes eran evidentes al inicio de la década de 1980. La composición de la población y los trabajos más solicitados habían variado mucho (con predominio de puestos en el sector servicios) (Departamento de Estado de Estados Unidos, 2008). La actividad en el sector servicios se benefició con la accesibilidad y el uso creciente de las nuevas tecnologías como el ordenador. Estados Unidos entra en la *era de la información* con equipos y programas capaces de manipular cantidades nunca imaginadas de datos que permiten interpretar tendencias económicas y sociales, como resultado del hecho de que en 1976, dos jóvenes empresarios de California construyeran en un garaje el primer ordenador de amplia comercialización para el hogar. La empresa, que seguramente sonará a más de un lector, se llamaba *Apple* y encendieron una revolución que continúa hoy en día. A principios de los años 80, gracias a sus investigaciones, millones de microcomputadoras como aquella habían llegado a las empresas y los hogares de Estados Unidos (Departamento de Estado de Estados Unidos, 2008)

Mientras, algunas de las industrias tradicionalmente más importantes del país, como la siderúrgica y la textil, estaban en decadencia. La industria del automóvil también se veía afectada por la crisis, puesto que no podía competir con los costes de producción y los precios de los productos que venían de Japón. Encontramos aquí la primera conexión social entre ambos países, conexiones van a ser una tónica constante en el resto del trabajo. Y es que en 1980 las compañías de Japón ya fabricaban la quinta parte de los

vehículos vendidos en Estados Unidos. La lucha por abaratar los costos causó la pérdida de miles de empleos (Departamento de Estado de Estados Unidos, 2008). La incapacidad de los gobiernos por dar soluciones a estos problemas, unido a la sensación que tenían muchos ciudadanos de pérdida de valores norteamericanos tradicionales por los constantes cambios económicos y sociales, provocaron una gran desconfianza por parte del pueblo norteamericano hacia su Ejecutivo

Las pautas demográficas cambiaron debido a todas estas convulsiones. Después del *baby boom* de la posguerra (de 1946 a 1964), la tasa general de crecimiento demográfico se redujo y la población envejeció. La composición de la familia se modificó también. El historiador **Robert Collins** nos cuenta que *“El porcentaje de unidades familiares disminuyó en 1980. La inmigración también jugó un papel fundamental, ya que los nuevos inmigrantes cambiaron el carácter de la sociedad del país en diversos aspectos. La reforma de la política migratoria en 1965 dejó de centrarse en Europa occidental y permitió un aumento notable en el número de recién llegados de Asia y América Latina. En 1980 llegaron 808.000 inmigrantes, la cifra más alta en 60 años, y el país se convirtió de nuevo en un asilo para gente de todo el mundo”* (Collins, 2007) Esto permite además el contacto de la población con otras culturas e intereses, que, como veremos en los próximos apartados, se convirtió a corto plazo en un aspecto clave para muchos autores de cómic, que reflejaban las interrelaciones entre diferentes culturas en sus obras.



Gerry Studds, miembro de la Cámara de Representantes de los Estados Unidos, admitió su homosexualidad en 1983 y posteriormente fue reelegido 6 veces.

En este tiempo, numerosos grupos empezaron a participar activamente en la lucha por la igualdad de oportunidades y la continuación de la reivindicación de los derechos civiles para toda la población, independientemente de su orientación sexual o raza. El colectivo homosexual fue uno de los más activos, consiguiendo a partir de mediados de los años 70 numerosos logros. Por ejemplo, en 1975, la Comisión del Servicio Civil de EE.UU. anuló su prohibición de dar empleo a homosexuales. (Departamento de Estado de Estados Unidos, 2008) Muchos estados promulgaron también leyes contra la discriminación. En este contexto, el *SIDA* (“síndrome de inmunodeficiencia adquirida”) se convirtió en una de las grandes amenazas para la población estadounidense y para la población homosexual en especial en esta década. En 1992 ya

habían muerto más de 220.000 estadounidenses por esta causa (Collins, 2007). Las reivindicaciones de este tipo de colectivos en minoría, como ya he citado anteriormente en la introducción de este trabajo, fueron recogidas por autores de cómic como **Stan Lee** en creaciones como *La Patrulla-X* o Luke Cage, este último representante de la *blaxplotation* (movimiento cinematográfico que tenía a la comunidad afroamericana como protagonista principal) de la década de los 70.

Los conservadores, que por largo tiempo no habían tenido el poder en el plano nacional, quedaron bien posicionados políticamente ante ese nuevo estado de ánimo de la población. Muchos estadounidenses fueron receptivos a su mensaje de imponer límites al

gobierno, reforzar la defensa nacional y proteger los valores tradicionales, mensaje que propagaron utilizando la cada vez más útil televisión, con una propaganda con la que obtuvieron un buen número de seguidores. Numerosos grupos cristianos fundamentalistas, muy alarmados por la delincuencia y la supuesta inmoralidad sexual también ofrecieron su apoyo al ala conservadora. Otro tema que encendió a los conservadores fue el debate sobre el aborto que se producía al mismo tiempo también en Japón (Collins, 2007)

Con este panorama, dentro del Partido Republicano el ala conservadora volvió a ser dominante gracias a las técnicas modernas de correo directo y el poder de la comunicación masiva que servían para propagar su mensaje y recaudar fondos. A pesar del aparente éxito y auge de sus ideas, el Partido Republicano tenía un grave problema interno sin resolver: existían dos facciones muy diferentes dentro del mismo, como nos explica el historiador Robert Collins. *"Por un lado estaba la "Antigua Derecha", que proponía límites estrictos para la intervención del gobierno en la economía. Esta tendencia fue reforzada por un grupo importante de "conservadores libertarios" de la "Nueva Derecha" que no confiaban en el gobierno y se oponían a la intromisión del estado en la vida de los ciudadanos"* (Collins, 2007)



La aparición de Reagan en Marvel Transformers UK Annual 1985 (Guión de Simon Furman. Dibujo de Jeff Anderson)

El hombre que consiguió poner paz entre ambas tendencias fue **Ronald Reagan**. Nacido en Illinois, alcanzó el estrellato en el cine de Hollywood y en la televisión, antes de dedicarse a la política. Como pueden apreciar, los medios de comunicación de masas jugaron un papel fundamental en la política y la sociedad de la época, algo que se reflejó en el cómic, sobre todo en una sociedad como la que se presentaba en los universos de ficción de **DC Comics** y **MARVEL Comics**, que siempre trataban de ofrecer una imagen de realidad. **Reagan** llegó a ser gobernador de California entre 1966 y 1975. Después de perder por estrecho margen la candidatura del Partido Republicano para la presidencia en 1976, la obtuvo por fin en 1980 y

avanzó derrotando a todos sus rivales hasta que ocupó el máximo cargo, como sucesor del presidente **Jimmy Carter** (Collins, 2007)

El optimismo del presidente **Reagan** se contagió al pueblo en los dos periodos que ocupó el cargo. Para muchos estadounidenses fue el emblema de la reafirmación y estabilidad del país. **Reagan** llegó a ser conocido como el "Gran Comunicador" por su soltura ante los micrófonos y las cámaras. Consideraba que el Gobierno se inmiscuía demasiado en la vida de los americanos, por eso se propuso eliminar los programas que a su juicio no necesitaba el país. Trató de suprimir muchos reglamentos que afectaban negativamente al consumidor, a los centros de trabajo y al medio ambiente (Collins, 2007) **Reagan** reflejó también la creencia de muchos conservadores según la cual la ley se debe aplicar con rigor a quien la infringe, como en el caso de la huelga de controladores aéreos con la que tuvo que lidiar nada más llegar al cargo, que en nuestro país fue muy citada durante la huelga de controladores aéreos españoles durante 2010. Me gustaría centrarme a partir de aquí

en la situación económica del país por aquel entonces, que me parece sumamente interesante para observar como la recuperación económica y el optimismo imperante de estos años, se contagió, como podrán ver los lectores en apartados posteriores, sobre muchas cuestiones sociales en obras y personajes de cómic que analizaré en las próximas páginas.

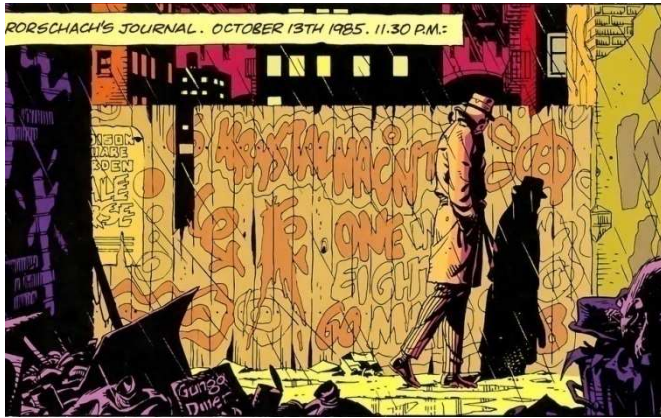
El programa nacional en el sentido económico del presidente **Reagan** se basó en sus idea de que el país prosperaría si se suprimían todas las trabas al poder del sector privado, una serie de ideas que se dieron en llamar popularmente *Reaganomía* (Collins, 2007). Al mismo tiempo, y como han hecho numerosos gobiernos conservadores en la historia del país, el de **Reagan** también aumentó notablemente los gastos de defensa para modernizar las fuerzas militares del país y contrarrestar lo que se percibía como la continua y creciente amenaza de la Unión Soviética (la continuación de la Guerra Fría).

Con dichas políticas la profunda recesión de principios de los años 80 logró contener la inflación desatada que comenzó en los años de **Carter**. El precio de los combustibles cayó de pronto y al menos una parte de la caída pudo atribuirse a las políticas del Presidente. En el otoño de 1984, la recuperación ya era más que evidente, lo cual permitió que **Reagan** compitiera por la reelección. Derrotó a su opositor demócrata, el ex senador y vicepresidente **Walter Mondale**, por un margen abrumador (Departamento de Estado de Estados Unidos, 2008)

Estados Unidos entró así en los primeros compases de los 80 en uno de los periodos más largos de crecimiento económico sostenido desde la Segunda Guerra Mundial, y a pesar de ello **Reagan** firmó en su segundo periodo la medida de reforma fiscal federal más tajante en 75 años. Un porcentaje muy grande de ese crecimiento se basó en el enriquecimiento económico y la deuda nacional casi se triplicó. Gran parte del crecimiento se produjo en las novedades tecnológicas y servicios especializados, mientras que muchas familias de clase baja/media no les fue tan bien. (Collins, 2007). A pesar de todo esto, (o más bien, como consecuencia) la economía de Estados Unidos y del mundo se estremeció el 19 de octubre de 1987, el "Lunes Negro", cuando el mercado de valores tuvo una caída de 22,6%, la peor que ha sufrido en un sólo día en toda su historia. Algunas de las causas del evento, según Robert Collins, *"fueron el gran déficit del comercio internacional y del presupuesto federal de Estados Unidos, el alto nivel de la deuda personal y empresarial, y la facilidad con la que se vendían activos a través de los ordenadores sin control de ningún tipo"*. Pese a que hizo recordar lo ocurrido en 1929, la caída fue un evento transitorio con poca repercusión, puesto que el crecimiento económico continuó y el índice de desempleo cayó a su nivel más bajo en 14 años. (Collins, 2007)

En las elecciones presidenciales de 1988. **Ronald Reagan**, dejó vacante el cargo al haber cumplido los ocho años máximos de mandato. El vicepresidente de **Reagan**, **George H. W. Bush** ganó la nominación del Partido Republicano, mientras que el Partido Demócrata presentó a **Michael Dukakis**, Gobernador de Massachusetts. **Bush** supo aprovechar la popularidad de Reagan consiguiendo una holgada ventaja,, logrando así ser el tercer presidente republicano consecutivo. Empezaba así un nuevo periodo en Estados Unidos y el mundo, marcado invariablemente por la caída del Muro de Berlín (Collins, 2007)

2. EL CÓMIC EN LOS ESTADOS UNIDOS DE 1980



«Hay una relación inversa entre el dinero y la imaginación.»

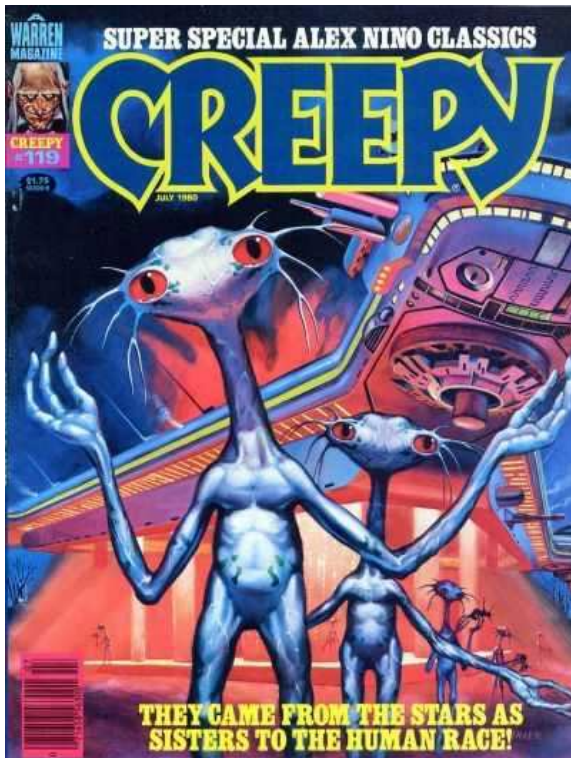
Alan Moore. Guionista (Imagen de Watchmen vol.1 #1. Guión de Alan Moore. Dibujo de Dave Gibbons. 1986)

Si hay una década en la que esta frase pronunciada por **Alan Moore** en algún momento de su carrera se convirtió en realidad en el mundo del cómic, esa fue la década de 1980. El negocio de los *comic-books* alcanzó su gloria a lo largo de estos diez años, la continuación del clímax creativo al que había llegado en los 70, pero también inició a finales de este periodo un rápido declive, corrompido por la mala interpretación que realizaron muchos jóvenes autores de la visión rompedora que dos genios del arte secuencial, el propio **Alan Moore** y un chico llamado **Frank Miller**, mostraron al mundo en estos años. El discurso de ambos autores va a teñir de variedad al ya fragmentado universo de los cómics, de manera que una suerte de vanguardias se mezclarán con el clasicismo, y diferentes géneros, con experimentación y elementos tradicionales, van a convivir sin fricciones. Las orientaciones de consumo se dirigieron a un mercado que comenzaba a hacerse internacional. Así, gracias a la intervención del cine, la televisión y los videojuegos, los consumidores de historias se encontraron cada vez más atraídos hacia la temática de los comics norteamericanos y japoneses

Sin lugar a dudas, para la industria del cómic, la década de 1980 fueron años de auge, tanto financiera como creativamente. Por primera vez en su historia, los dos principales editores, **DC Comics** y **MARVEL Comics**, ofrecieron royalties a los escritores y los artistas que trabajaban en sus títulos más vendidos. El atractivo de estos pagos incentivó a los profesionales a ser más imaginativos y esforzarse por la excelencia. Y luego estaban los muchos escritores y artistas que publicaron sus propias creaciones exclusivamente al mercado directo y se encontraron con el reconocimiento de las ventas y de la crítica. Su éxito animó a muchos más profesionales (en primer lugar, a los editores) para dar el paso a ese sistema. A su vez, como indica el experto **Keith Dallas**, debido a que el mercado directo no estaba atado a las normas restrictivas del *Comics Code Authority*, que regulaba la temática de las colecciones, el contenido de las historias llegó a ser más explícito, por lo que se podían hacer referencias a temáticas sociales que hasta ese momento solo aparecían en muchas ocasiones de manera velada. Junto con las normas del mercado, las técnicas narrativas se hicieron más sofisticadas, abrazando a todo tipo de lectores (Dallas, 2013)

De esta manera, a pesar de los avances creativos, la industria del cómic se enfrentó a una serie considerable de desafíos. Los problemas de distribución y la inflación socavaban los

esfuerzos de las compañías. Muchas de las series clásicas fueron desapareciendo, y se podían encontrar cada vez menos colecciones en las estanterías. La realidad es que desde 1977 las ventas mensuales de cómics habían ido disminuyendo de manera significativa. En 1980, el número de cómics vendidos al mes fue de 5,4 millones para **MARVEL Comics** y 2,8 millones para **DC Comics**. Sólo tres años antes **MARVEL** y **DC** venían vendiendo, respectivamente, 7 millones y 4,2 millones al mes. Era evidente que la industria había visto mejores tiempos, y muchos aficionados y profesionales no esperaban una recuperación. En su lugar predijeron que la sentencia de muerte de la industria estaba a punto de llegar y que el medio del cómic que pronto desaparecería (Dallas, 2013)



Portada de Creepy #119 (1980)

En este panorama, tal y como describe el **Keith Dallas**, sólo un puñado de editores se mantuvo en el negocio. Con **MARVEL Comics** y **DC Comics** liderando el mercado, mientras Archie Comics continuaba ofreciendo los títulos relacionados con el *Riverdale High School* y **Harvey Comics** producía *Casper The Friendly Ghost* y un buen número de colecciones relacionadas con *Richie Rich*. También peleaban por sobrevivir la clásica **Charlton** (cuyos derechos sobre los personajes que producía serían luego vendidos a **DC**), **Gold Key** (*Battle of the Planets*, *Bugs Bunny*, *Donald Duck*, *Looney Tunes*, *Mickey Mouse*, *The Pink Panther*, *Popeye*, *Tom and Jerry*, *Uncle Scrooge*) y **Warren Publishing** (*Creepy*, *Eerie*, *Vampirella*), aunque ninguno de ellos llegaría al final de la década. Otra editorial que desaparecería

y cuyos personajes pasaron a ser controlados por **DC** fue **Fawcett Comics**. La paralización de la industria del cómic estaba provocada por la su dependencia de las ventas en el mercado de quiosco (por ejemplo, supermercados, papelerías, tiendas de juguetes). Los cómics han sido parte de los quioscos de prensa estadounidenses desde la infancia de la industria del cómic norteamericano en la década de 1930, pero en 1980 estaba claro que los mayoristas habían perdido el incentivo de ofrecer a sus distribuidores los cómics para vender, sobre todo porque sus ganancias, con un margen de distribución de \$ 0.40 y \$ 0.50 fue significativamente inferior a lo que se podía obtener la distribución de la revistas más caras, como *Time* y *Sports Illustrated* (Dallas, 2013)

Afortunadamente para la industria del cómic, algunas importantes figuras como **Jim Shooter** o **Paul Levitz** (editores-jefe de **MARVEL** y **DC**, respectivamente), se dieron cuenta del ascenso del mercado directo. Una alternativa al método de distribución de comic que ya estaba en uso. El marchante de arte y organizador de convenciones **Phil Seuling** creó el mercado directo en 1972 cuando propuso un nuevo sistema de distribución para **DC**, **MARVEL**, **Archie**, **Harvey** y **Warren**. De acuerdo con **Seuling**, su

distribuidora **Seagate** y los editores de cómics acordaron empaquetar y enviar los comics directamente a los minoristas especializados. A cambio, los editores no tenían que preocuparse, puesto que estos ejemplares no se podían devolver. Y los minoristas recibieron descuentos mejores que si hubieran comprado a través de un puesto del mayorista. Pero la escasez de tiendas de cómics en ese momento provocaba una influencia limitada del mercado. Así, el número de tiendas de cómics que operaban pasó de 30 en 1974 a 800 en 1979, y varios otros distribuidores directos del mercado, como **Pacific Comics** o **Capital City**, surgieron para competir con **Seagate**. (Dallas, 2013)

Enero de 1981 marcó el final de una crisis, la de los 52 estadounidenses que se habían mantenido como rehenes en Irán desde noviembre de 1979. El final de un calvario de 444 días que había a la vez consternado y unido al pueblo estadounidense. Esto provocó un resurgimiento del patriotismo americano, así como en parte contribuyó a la derrota de **Jimmy Carter** en las Elecciones Presidenciales de 1980, un momento perfecto para el comienzo de una nueva Era americana con **Ronald Reagan** como el 40^º Presidente de los Estados Unidos, y para abrazar también una nueva era en el cómic-book, la del mercado directo. Para **MARVEL** la prueba de fuego llegó con la aprobación y posterior venta de la primera colección que se vendía exclusivamente a través del directo: *Dazzler #1*, protagonizado por una mujer.



Ilustración de José Luis García-López de Wonder Woman para la guía de estilo de DC Comics

Una mujer, una pionera, pero no desde luego la única en esta década que destacaría en el mundo del cómic. Aunque en los capítulos siguientes veremos con algunos ejemplos como **MARVEL** mostró a las mujeres de los años 80 en las páginas de sus publicaciones, su gran rival, **DC**, también ofreció una imagen moderna y actualizada de uno de sus grandes iconos, **Wonder Woman**, de la mano de uno de los autores más importantes del género: **George Pérez**. En los años 80 **DC Comics**, aprovechando la multitud de cambios que se avecinaban en la industria, se propuso relanzar todo su universo destruyendo las infinitas tierras de las que constaba para dejar una sola

en la que sus héroes empezarían prácticamente de cero sus carreras. Los encargados de llevar a cabo esta misión fueron dos de las estrellas de la editorial por aquel entonces, el guionista **Marv Wolfman** y el dibujante **George Pérez**, un equipo que había conseguido un enorme éxito con el nuevo volumen de *Los Nuevos Titanes* (*The Teen Titans*), un grupo de superhéroes adolescentes. El resultado de su trabajo se llamó *Crisis en Tierras Infinitas* (*Crisis on Infinite Earths*. Guión de **Marv Wolfman**. Dibujo de **George Pérez**. 1985) y fue uno de los mayores hitos en la historia del cómic de superhéroes norteamericano, comenzando una etapa en la que los principales personajes de **DC** empezaron de cero con

los mejores artistas del momento: *Batman, Año Uno* (Batman: Year One. **Frank Miller**), *Superman, el Hombre de Acero* (Man Of Steel. **John Byrne**) y *Wonder Woman*, con el propio **George Pérez**.

Hacia años que la colección de la Princesa Amazona atravesaba una crisis creativa y de ventas de la que parecía imposible salir por muy diferentes motivos. Pero **Pérez**, ayudado por diferentes escritores entre los que destacaban **Greg Potter** y **Len Wein** recreó el universo de las amazonas inspirándose en el *Thor* de **Walt Simonson** (MARVEL Comics), que unía los mitos clásicos con la problemática actual de los personajes, todo mediante el buen hacer de un Pérez que vivía durante esos años la cumbre de su capacidad como ilustrador. **Pérez** iniciaba su etapa explicándonos el origen de las amazonas, unas semidiosas guerreras creadas por los dioses para que sirvieran de mediadoras con los hombres, y que son engañadas por Ares, el Dios de la Guerra, usando a Hércules, el campeón semi-humano, como peón. Tras su caída en desgracia los dioses les dan una nueva oportunidad y son enviadas a Isla Paraíso, Themyscira, donde tienen la misión de ser las carceleras de un ser que podría causar el fin del mundo. Allí nace **Diana**, heredera al trono, que recibe la misión de ser la mediadora con los humanos. (Jiménez, 2011)



Origen de Wonder Woman en Wonder Woman vol. 2 #1 (Guión de Greg Potter y George Pérez. Dibujo de George Pérez. 1987)

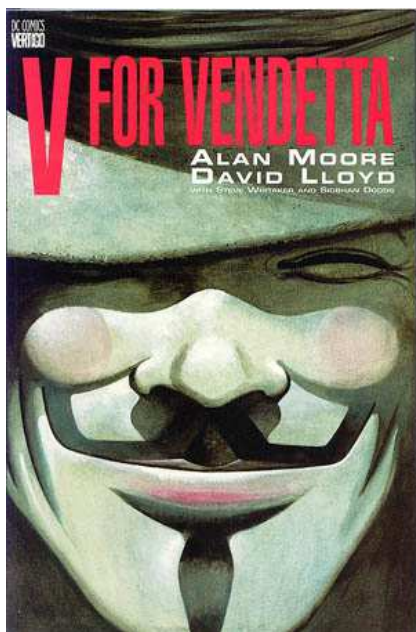
Creada por **William Moulton Marston** en 1941, el personaje fue una de las primeras super-heroínas y podría decirse que es la más popular en su género; un personaje puramente feminista, a pesar de su diseño claramente sexualizado y dirigido a hombres. Es una de las pocas heroínas que no tiene una contraparte masculina y se considera que junto a Batman y Superman forman la “Trinidad” de DC, los tres personajes más representativos de la editorial. **Pérez** recuperó su grandeza, mostrándonos no solo las aventuras de la princesa amazona, sino cómo cambia el mundo (o como mínimo la ciudad de Boston) al contar con su presencia. Dado que hablamos de una serie regular, no nos encontramos ante una profundización del estilo que impondrían otros autores, pero sí con un tratamiento más realista de algunos conceptos. Como embajadora de Themyscira, la utopía feminista en el mundo del hombre, **Diana** es una mujer insegura, pero a su vez, es poderosa e

invencible. Se encuentra ante un mundo distinto que habitaba, y cada paso que da es un descubrimiento, positivo o negativo, pero que le permitirá crecer como personaje (Morán, 2012)

Así, en una maniobra que luego emularía **Mark Andreyko** en la cabecera *Manhunter* (2004-2009, DC Comics), **Pérez** nos muestra a través de recursos como las televisiones la opinión del público sobre **Diana**, no siempre positiva. También es todo un acierto la inclusión del elemento publicitario, ese círculo vicioso en el que **Diana** se ve obligada a renunciar a parte de sus principios para poder difundir su palabra y que le causará grandes problemas, o la problemática del alcohol y las drogas de manos del personaje de

Mindy Mayer, que cambiará notablemente la forma de ver el mundo de la princesa. Temáticas que certifican la importancia que tiene en esta etapa el rol de **Diana** como emisaria de una cultura diferente a la nuestra. De todas formas, la inclusión de este elemento humano dentro de la andadura de **Pérez** en **Wonder Woman** no vería su ejemplo más emblemático en su etapa como artista completo, sino en el periodo en que sólo desarrolló la labor de dibujante. En el número titulado *Dibujos de Tiza (Wonder Woman vol.2 #46)* (Guión de George Pérez y Mindy Newell. Dibujo de Jill Thompson), **Pérez** y la co-guionista **Mindy Newell** se permitieron el lujo de desarrollar en solo una entrega una trama sin ningún componente super-heroico, sin momentos de acción; solo una historia sobre el suicidio adolescente, sencilla a la par que realista, que marcará a **Diana** y, sobre todo a su amiga Vanessa Kapatelis (Morán, 2012)

Pero como decía al principio de este apartado, sin lugar a dudas, los años 80 fueron los años de dos autores que cambiarían de arriba abajo la concepción que tanto lectores como autores tenían de las historias y los personajes, algo que evidentemente también afectó a las mujeres. De **Frank Miller** me ocuparé más detenidamente en el apartado dedicado a **Elektra**, así que toca ahora hablar del Mago de Northampton. Toca hablar de **Alan Moore**.



Portada del recopilatorio de *V for Vendetta* (1982-1989. Guión de Alan Moore y dibujo de David Lloyd). Obra convertida en símbolo de las protestas contra la gestión de la crisis económica

Alan Moore está considerado uno de los mejores guionistas de toda la historia mundial del cómic, y uno de los más importantes sin discusión de los últimos 40 años en Europa y Estados Unidos. Algunos de sus trabajos más destacados son *Watchmen*, *From Hell*, *V de Vendetta* y *The League of Extraordinary Gentleme (La Liga de los Hombres Extraordinarios*. Guión de **Alan Moore**. Dibujo de **Kevin O'Neill**. 1999), los cuatro adaptados al cine con diferente fortuna. **Moore** (Northampton, Inglaterra, 1953) empezó a trabajar como ilustrador y dibujante de sus propias historias, pero al año siguiente decidió concentrarse en los guiones. Sus primeros trabajos incluyen historias para la revista *Dr. Who* (**MARVEL UK**) y, en especial, *2000 A.D.* (de la editorial **IPC**), bajo la cual también crearía series más extensas como *Skizz* (1983), con dibujos de **Jim Baikie**. Otros trabajos del británico en estos años fueron su *D.R. & Quinch*, en 1984, con las gamberradas de dos alienígenas adolescentes (personajes, alienígenas, muy empleados en estos primeros compases de su carrera) dibujadas por **Alan Davis**; o,

sobretudo, *La Balada de Halo Jones* (1984), con **Ian Gibson**. En 1982 realizó *Capitán Britania* para **MARVEL Comics** (de nuevo con dibujos de **Alan Davis**) y participa en el lanzamiento de la revista *Warrior* (**Quality**) con los seriales *Marvelman* (acompañado de **Garry Leach** y **Alan Davis**) y *V de Vendetta*, dos de sus primeros trabajos más conocidos. (Serrano, 2013)

En 1983 empezó a trabajar para **DC Comics** recuperando junto a **Steve Bissete** el personaje de *La Cosa del Pantano* (*Swamp Thing*), una serie en la que trabajó durante cuatro años y consiguió no sólo revitalizarlo sino además renovar el género del terror

dándole fama internacional. En 1986 sacudiría el mercado del cómic de superhéroes en la serie limitada *Watchmen* (1986), que se convertiría en una de las obras más influyentes de los años 80 y de la historia del género. Dos años después, con *Batman: La broma asesina* (*Batman: The Killing Joke*. Guión de **Alan Moore**. Dibujo de **Brian Bolland**. 1988) abandona el circuito comercial de las grandes editoriales, decepcionado con el trato recibido en **DC**. Entre finales de los 80 y principios de los 90 estaría varios años semi-retirado, realizando historias para editoriales alternativas y auto-publicadas. De esta etapa hay que destacar *From Hell*, un gigantesco relato realizado junto al dibujante **Eddie Campbell** y que tardaría años en finalizarse (Serrano, 2013)



Portada de *The Daredevils* #5 (1982) en el que aparece un fragmento del ensayo sobre el feminismo en el cómic de Moore

Para **Moore**, “los cómics tienen, a su manera, tanta culpa como los otros medios a la hora de representar una imagen distorsionada de las mujeres a sus lectores. Incluso en algunos aspectos son más culpables. Después de todo, los cómics suelen tener como objetivo una audiencia joven. Una audiencia que muy bien puede estar pasando por una etapa crítica de su vida y que está intentando desesperadamente que el mundo en el que viven cobre sentido. Por lo general, los chavales jóvenes que van a la escuela tienden a reunirse sólo con personas de su propio género hasta bien entrada su adolescencia, antes de que conozcan y hablen con alguna mujer real. Y para ese momento el daño ya está hecho.” (Moore, 1982) Como podemos ver, la visión de **Moore** para las mujeres del cómic pasaba por una

ruptura con los tópicos y los estereotipos del pasado, que representaban y a la vez creaban una realidad perjudicial para la juventud que leía las obras. Solo los hombres se presentaban como héroes, mientras que las mujeres que no estaban dotadas de poderes y habilidades especiales siempre actuaban de forma rencorosa, traicionera, vanidosa... y esas eran las más agradables. La única excepción a esta regla general, para **Moore**, se encontraba en la serie de **Wonder Woman**.

Moore añade que “Casi cualquier personaje femenino de los cómics, con la posible excepción de **Mrs. Arbogast**, de *Iron Man*, y **Ma Kent**, de *Superboy*, fueron diseñadas para explotar al máximo su potencial de “pin-up”. Todas tienen piernas largas y esbeltas, caderas ajustadas y torsos que parecen como si las hubiesen disparado en la espalda con un par de cohetes anti-tanque. Todas las caras son condenadamente iguales. Si alguien afeitase (por alguna razón que ahora se me escapa por completo) las cabezas de la **Chica Invisible**, **Madame Medusa**, **Crystal**, **Alicia**, **La Bruja Escarlata** y **Jane Foster**, ni sus propias madres serían capaces de distinguirlas. Y por supuesto, también debemos considerar su lenguaje corporal. Si se llamaba a una mujer del comic-book para que cambiase un fusible, acudiría con la cabeza echada hacia atrás, los labios entreabiertos y con un brazo extendido en una postura grácil y delicada.” (Moore, 1982). Según **Moore**, el problema no era el hecho de que los adolescentes, los jóvenes, se fijasen de determinada manera en las chicas reales. Lo preocupante era que los autores de cómic utilizaran ese esquema repetidamente, como

una especie de fantasía adolescente frustrada. **Moore** hace un repaso a continuación de cómo, a su modo de ver (muy discutible en ocasiones, aunque acertado en otras, sobre todo en el caso de la representación de minorías), se mostraba las mujeres de manera equivocaba (sobre todo al feminismo en **MARVEL** o **DC** de los años 60 y 70).

Es por ello que **Moore** decidió volcar en una de sus creaciones más conocidas todos los elementos que él consideraba que tenía que tener una mujer en el mundo del cómic. O al menos, lo que él consideraba en ese mundo de mediados de 1980 (puesto que su versión definitiva la daría en una de sus obras cumbre, *Promethea*, ya a principios del nuevo siglo). Nació de esa manera **Espectro de Seda**, una de las pocas mujeres protagonistas, por no decir la única, de *Watchmen* (Guión de **Alan Moore**. Dibujo de **Dave Gibbons**. 1986) del cómic, editado por **DC**, que lo cambiaría todo en la industria (junto a la visión de que **Miller** ofrecía de Batman y Daredevil, en estos mismos años)



Imagen de Espectro de Seda II, extraída de *Watchmen* vol.1 #8 (Guión de Alan Moore. Dibujo de Dave Gibbons. 1987)

Espectro, identidad bajo la que actuarían tanto **Sally Juspeczyk** como su hija **Laurie**, explorará la brecha entre lo que quieren las mujeres y lo que están consiguiendo. Es una mujer tan atrapada como cualquiera en el sexismo, por ser simplemente parte de la sociedad. La diferencia es que, como declara **Moore**, debido a que las mujeres están oprimidas por dicho sexismo, querrán cambiar la situación más enérgicamente. En *Watchmen*, el personaje está en una etapa vital en la que necesita redescubrirse a ella misma, con conceptos ligados a la recuperación del modo de vida presentado por los movimientos *underground*, en una vida *hippie*, colorista y aparentemente feliz, que no le puede ofrecer ni el semi-dios Dr. Manhattan (el único personaje con poderes de la obra), ni su familia, una madre con la que guarda unas semejanzas que finalmente son

reconocidas, pero con el deseo siempre de que su camino sea propio y no una imitación. Por su parte, **Sally**, el **Espectro de Seda** original, la madre, es un personaje interesante pero poco desarrollado, con un lado poco convencional y actitudes marcadas claramente por la necesidad de sobrevivir en un mundo de hombres. Ambas son la reivindicación de que la mujer, para **Moore**, aún tenía mucho que decir en el cómic. Aunque para desgracia del guionista, muchos autores malinterpretaron el mensaje, quedándose solo con la estética visual de la obra y el mensaje de oscuridad, sin pararse a analizar la crítica social y la profundidad que en ella y en sus personajes había.

En las últimas páginas he realizado una panorámica del cómic y de la visión que tenían de las mujeres algunos de los autores y editoriales más importantes de la década de los 80. La producción de *comic-books* en Estados Unidos durante ese tiempo, sin llegar a la actual, era increíble e inabarcable. Por ello, en los apartados siguientes, voy a centrarme en los modelos más destacados de mujeres que se podían ver en las páginas de la que fue, junto a DC Comics, sin duda, la editorial dominadora de aquellos años: **MARVEL Cómics**.

3. LA MUJER TOTAL: LA MUJER INVISIBLE



«Ya no soy la Chica Invisible, Reed. Ella murió cuando Sicoman alteró su alma. Soy... ¡La Mujer Invisible!»

Susan Storm Richards (Viñeta del Fantastic Four vol.1 #284. Guión y dibujo de John Byrne. 1985)

La Primera Mujer MARVEL en la Primera Familia MARVEL. Así podría definirse (en un principio) a **Susan Storm Richards**, el primer personaje femenino que **Stan Lee** y **Jack Kirby** crearon en el Universo Marvel. Su primera aparición data del año 1961, en el *Fantastic Four #1*, con guión de **Lee** y dibujo de **Kirby**, el cómic que sentaría las bases de lo que es hoy uno de los mayores universos de ficción jamás creados. *Los 4 Fantásticos* nacieron como la respuesta de **MARVEL Cómics** a la *Justice League of America* (JLA) de su eterna rival, **DC Comics**, el super-grupo que reunía a todas las grandes estrellas de la editorial (Batman y Superman, entre ellos).

Los detalles de su creación, los entresijos editoriales, son contradictorios según la versión que escuchemos, pero lo que está claro es que la esencia sobre la que se basaba el cuarteto Marvelita era muy diferente a los héroes que se habían visto en el *comic-book* norteamericano hasta entonces: Personas reales que, por azar, obtienen poderes que no comprenden en toda su extensión. Superhéroes que, de la noche a la mañana, tienen super-problemas. La sinopsis de *Los 4 Fantásticos* es muy clara: Reed Richards, uno de los científicos más importantes del mundo, realiza un viaje al espacio para estudiar los increíbles rayos cósmicos. Pero poco podía imaginar Reed cuánto cambiaría su vida cuando la lluvia de rayos cósmicos transformó su ADN, dotándole a él y a sus compañeros de viaje de poderes que jamás habrían podido soñar: el doctor Richards podía ahora alterar las moléculas de su cuerpo y estirarse hasta límites insospechados, bajo el nombre de Mister Fantástico; Ben Grimm, el mejor amigo de Reed, sería conocido desde entonces como la Cosa, una trágica mole de aspecto rocoso; **Susan Storm**, la prometida de Reed, se convirtió en la **Chica Invisible**, capaz de generar campos de fuerza; y Johnny Storm, el hermano de **Susan**, que obtuvo los espectaculares poderes de la Antorcha Humana, capaz de generar puro plasma de fuego.

Desde el principio de la colección el papel de **Susan** fue de secundario. Sus poderes parecían ser los más débiles de los integrantes de la colección. El propio **Stan Lee** jugó antes de entregar el primer número de la serie con la idea de convertirla en una especie de icono “sexy”, utilizando sus poderes de invisibilidad para generar situaciones con carga erótica, aunque desechó la idea después de comprobar que otras series de la época jugaban con el mismo concepto.

A pesar de todo, el éxito de *Los 4 Fantásticos* fue tal que **Lee** no tuvo más remedio que adaptarse y comenzar a otorgar un poco más de protagonismo a la novia del Doctor Richards. Su boda en el *Fantastic Four Annual 3* (Guión de **Stan Lee**. Dibujo de **Jack Kirby**. 1963) fue uno de los eventos más importantes de la historia del Universo Marvel, con multitud de personajes invitados. A su vez, en cada aventura, parecía que los poderes de **Susan** iban aumentando. Por ejemplo, descubríamos que podía hacer invisibles a otros objetos y personas, más allá de sí misma, y que sus campos de fuerza podían resistir incluso el ataque del Increíble Hulk. El problema residía en que **Susan** se comportaba, o mejor dicho, hacían que se comportase, como el modelo perfecto de las mujeres de la época. Es una mujer que podemos ver en series de televisión ambientadas en los años 60-70, como *Mad Men*, una mujer feliz ama de casa, experta en hornear, dulce y madre amantísima (en estos primeros años de Universo Marvel, tiene a su primer hijo, Franklin)



Portada del *Fantastic Four* vol.1 #564 (Mark Millar y Bryan Hitch. 2009) por Bryan Hitch, que homenajea a la ilustración *Freedom from want* (1943), de Norman Rockwell que muestra el modelo de familia norteamericana de esa década.

Pero todo cambió en 1979 cuando **John Byrne** (West Bromwich, West Midlands, Inglaterra, 1950) realizó un primer acercamiento a la serie, Después de que **Stan Lee** y **Jack Kirby** permaneciesen en la colección 114 números seguidos, un gran número de equipos creativos habían tratado, sin éxito, de emular la capacidad narrativa de estos autores, tratando de recoger los elementos (aventuras, exploración cósmica, grandilocuencia) que habían convertido al grupo en un éxito de ventas. Así, **MARVEL** necesitaba a una auténtica estrella que imprimiese un estilo moderno a la que había sido la abanderada de su revolución dentro del mundo del cómic. **Byrne**, que venía de saltar al estrellato con su *Uncanny X-Men* (*La Patrulla-X*) junto a **Chris Claremont**, y su *Captain America* (*Capitán América*) con **Roger Stern**, era (y es) uno de los pocos artistas que además de ilustrar como nadie las aventuras de los superhéroes, también tenía una gran capacidad para la escritura y el guión. Permaneció en *Los 4 Fantásticos* con carácter continuado entre 1981 y 1986 y, desde ese instante, nada sería lo mismo. Sobre todo para el que fue su personaje favorito y amor declarado. Un amor a primera vista: el que se estableció entre **Susan Storm** y él.

Todos los autores tienen un personaje fetiche en sus series, y sin duda, el de **Byrne** era **Susan**. Tanto a nivel de ilustración como de narración y desarrollo del personaje, **Byrne** hizo destacar a la **Chica Invisible**, mostrando facetas de sus poderes nunca vistas, y sobre todo, destacando su papel como mujer dentro de un grupo compuesto únicamente por hombres, y dentro de un Universo Marvel en el que las super-chicas no tenían, ni mucho menos, el espacio que merecían. El primer ejemplo del papel preponderante que adquirió el personaje en la serie con la llegada del escritor fue en el *Fantastic Four #245* (Guión y dibujo de **John Byrne**. 1982). Dicho número se abría con una entrevista televisada a **Susan**, en el que la presentadora del programa realizaba a la **Chica Invisible** una serie de cuestiones que permitían a **Susan** explicar y sintetizar su papel como auténtica mujer total del Universo Marvel: no solo sus poderes habían crecido, no solo se había reivindicado como héroe en pleno derecho, también lo hacía como madre, y como esposa, esposa moderna, que no solo asentía y servía como complemento a su marido. También podía desarrollarse por sí misma y, en el número que nos ocupa, vivir aventuras propias.



Viñetas interiores de John Byrne para el Fantastic Four vol.1 #245 (Guión y dibujo de John Byrne. 1982), en el que se muestra la entrevista que mantiene Susan

Y es que este ejemplar nos presentaba una conmovedora historia en la que **Susan** se tenía que enfrentar a su propio hijo, Franklin, que poseía unos poderes y un potencial casi ilimitados y que había crecido en cuestión de minutos hasta la edad adulta, precisamente por su incapacidad para controlar esos poderes (reafirmando de nuevo la idea de superhéroes con super-problemas: una *super-madre* con un *super-problema*, en este caso). Las dos visiones de **Susan** presentadas por **Byrne** reivindican al personaje y demuestran al lector que, con su llegada, se reafirma la idea de que el Universo Marvel avanza también en el tiempo con la sociedad en la que vive. La televisión por cable que se muestra en este número, por ejemplo, fue uno de los fenómenos más importantes culturalmente hablando de los Estados Unidos de 1980. Su aparición provocó el inicio de una masa crítica de espectadores, y es realmente significativo que **Susan (Byrne)**, elija un programa de una televisión de este tipo para hacer sus declaraciones. Una mujer diferente a lo presentado anteriormente, para un público que no se conforma con lo que ve, que va más allá, y utiliza los medios (TV, cine, cómic...) para expresar su descontento con el sistema establecido hasta entonces.

Otro ejemplo claro del descontento de **Byrne** con el papel que ocupaban las mujeres en esa sociedad, y la defensa de un modelo de mujer como el que representaba **Susan Richards** fue el *Fantastic Four #266* (Guión de **John Byrne**, dibujo de **Kerry Gammil**. 1984), un ejemplar anterior cronológicamente a las aventuras que vivían Los 4 Fantásticos

en aquel momento y que sirvió para “relajar” la tensión de las grandes aventuras que estaba viviendo el cuarteto en ese año. Este tipo de números siempre suelen ser aprovechados por muchos autores para insertar temas sociales o de gran impacto. Y **Byrne** no iba a ser menos. El canadiense (aunque nacido en Inglaterra), escribió una historia que enfrentaba a **Susan Richards** y La Cosa contra una mujer que dominaba a los hombres que iba encontrando en su camino gracias al maquillaje que había creado a partir de unas feromonas altamente contaminantes.



Portada del *Fantastic Four* vol.1 #245 (1984), por John Byrne

En 1980 el maquillaje está considerado ya como un complemento indispensable en la vida de las mujeres norteamericanas. El concepto de estilo *yuppie* (“*young urban professional*”, “*Joven Profesional Urbano*”, el comportamiento típico según el estereotipo del joven ejecutivo común en Estados Unidos) reflejaba que tanto la ropa como el maquillaje de la mujer los mantenía ella con su trabajo (Del Castillo, 2008) Esa mujer, **Carisma**, era el opuesto a **Susan**, y representaba a una mujer bastante más aburguesada que ella: una mujer en este caso vengativa, que se aprovechaba de sus poderes, de sus habilidades como científica para dominar a los hombres, a los que culpaba de su fracaso profesional, mientras que **Susan** había logrado afirmarse, otra vez, empleando sus poderes para sobrellevar la crisis (protegiéndose de un Ben Grimm controlado también por **Carisma**), y enseñando que más allá de las manipulaciones que podamos

encontrar en los lazos de género, ella había logrado sobreponerse, y encontrar un papel equivalente al de sus homólogos masculinos dentro del Universo Marvel.

El punto de inflexión definitivo de **Susan** en la colección, y en su trayectoria, vendría justo en los números siguientes. La protagonista, que se había quedado embarazada en el transcurso de aventuras anteriores, sufrió en sus carnes una de las tragedias más grandes que puede sufrir una mujer: la pérdida de un hijo. La fisonomía de **Susan**, alterada por los rayos cósmicos, unida a las radiaciones ambientales del lugar en el que había sido concebido el niño (una dimensión diferente, la Zona Negativa), provocaron una serie de problemas que acabaron con la muerte del que iba a ser el segundo hijo de Reed y **Susan**. **Byrne** emocionó a todos los lectores con una épica historia en la que Reed pedía ayuda incluso a los mayores enemigos de La Primera Familia, con el objetivo de salvar a su esposa y a su hijo. Para desgracia de todos, no tuvo éxito. La noticia cerró el *Fantastic Four* #267 (Guión y dibujo de **John Byrne**. 1984) golpeando a los lectores y a un desolado Reed. **Byrne** asumió la tarea de enfrentar a **Susan**, una mujer real, a uno de los mayores miedos de una mujer a lo largo de su vida. Y salió triunfante.

La vida de **Susan** a partir de entonces, siguió una espectacular secuencia en la que se desarrollaban todo el proceso de duelo y de auto-reparación personal que necesitaba el

personaje después de una traumática experiencia como esa (simbolizada en muchos aspectos, sobre todo en el hecho de querer mudarse de la base de los 4 Fantásticos).



Viñeta final del Fantastic Four vol.1 #267 (Guión y dibujo de John Byrne. 1984), en el que se comunica a Reed la muerte de su hijo

Con una **Susan** ya recuperada, un año después, en el *Fantastic Four #284* (Guión y dibujo de **John Byrne**. 1985), **Byrne** representó la transformación que había sufrido el personaje desde que había empezado su trayectoria en la serie en una viñeta, la que da comienzo este apartado, que suponía toda una declaración de intenciones tanto por parte del autor como de la propia **Susan**: se acabó la “chica”, la típica protagonista femenina del cómic norteamericano. Se acabó el personaje indefenso de antaño. El mundo, la sociedad, había cambiado. Y **Susan** también. Desterramos a la **Chica Invisible**. Se había convertido en la **Mujer Invisible**, apodo que adoptaría desde ese número hasta nuestros días, después de haberse repuesto de todas las complicaciones que una mujer (pérdida de un hijo) y que una heroína (en el caso de los números inmediatamente anteriores, manipulación emocional por parte de Sicoman y del Aborrecedor, dos villanos, en números anteriores), podían encontrar.

El círculo se había completado. **Byrne** dejaría la colección un año después, cansado de las injerencias editoriales, pero para alegría de todos, las bases ya estaban sentadas, y desde ese momento, la **Mujer Invisible** se ha mantenido de ese modo: una mujer de su tiempo (en cada década el suyo), el ejemplo perfecto de luchadora del Universo Marvel, que demuestra que en el mundo de los superhéroes también hay espacio para las madres modernas. Una auténtica mujer total.

4. LA MUJER GUERRERA: ELEKTRA



« Creo que Elektra posee el atractivo de la violencia y también que sabes que cuando a ella le sea necesario tomar una decisión, podría hacerlo de la misma forma que lo harías tú»

Mary Jo Duffy, editora asociada de Elektra: Asesina (Imagen de Elektra: Assassin. Guión de Frank Miller, dibujo de Bill Sienkiewicz. 1986)

MARVEL Comics había sido desde 1960 la gran dominadora del mercado del *comic-book* norteamericano. La aparición de los personajes creados por **Stan Lee** y un gran número de legendarios dibujantes había supuesto todo un revulsivo para una industria que vivía una nueva época dorada y en la que el resto de editoriales también se veían beneficiadas. Al mismo tiempo que avanzaba y creía el Universo Marvel, crecía el número de lectores que deseaban formarse y probar suerte en el mundo de las historias gráficas. En definitiva: crecía el número de autores cuyas influencias iban más allá de la conciencia y la cultura estadounidense y comenzaban a recoger elementos provenientes de otros exitosos mercados en innegable expansión como el japonés. Uno de esos autores fue **Frank Miller**.

El que es considerado en la actualidad como una leyenda viva del *comic-book*, y también uno de los iconos más polémicos por sus declaraciones sobre los movimientos sociales norteamericanos del año 2011 (Diario Público, 2011) es conocido sobre todo por haber redefinido durante los años 80 a Daredevil y Batman, dos personajes "urbanos" emblemáticos de **MARVEL** y **DC**, en los que ha trabajado repetidamente a lo largo de los años. **Frank Miller** (Olney, Maryland, EEUU, 1957) tuvo cuando era joven tres influencias que marcarían su carrera en los cómics: la película *El León de Esparta* (*The 300 Spartans*, 1962), el *Amazing Spider-Man* de **Stan Lee** y **Steve Ditko** (los 49 primeros números de *The Amazing Spider-Man*) y las novelas de género negro de **Micky Spillane**; entre las tres suponen las bases de su particular concepción del heroísmo, el drama y del sacrificio heroico.

Tras comenzar su carrera publicando para algunas editoriales independientes, y a pesar de que en una primera toma de contacto había tenido una serie de desavenencias con el editor en jefe **Jim Shooter**, **Miller** regresó a **MARVEL**, donde realizó una serie de historias en las que aparecían Spider-Man y Daredevil, también conocido en su identidad civil como el abogado ciego Matt Murdock. **Miller** sentía que al personaje nunca se le había tomado en serio dentro del propio Universo Marvel y que al igual que ocurría con la *Patrulla-X*, su potencial estaba muy desaprovechado. En ese momento las ventas de la serie regular del "Diablo Guardián" eran muy pobres, por lo que le pidió a **Shooter** si podía trabajar en el

título antes de que lo cancelasen. Llegaron a un acuerdo y **Miller** se convirtió en el nuevo dibujante, con los guiones de un **Roger McKenzie** que había sido su principal mecenas dentro de la editorial, y que pronto se tendría que hacer a un lado ante el torrente de ideas y de talento puro del norteamericano.



A la izquierda, Frank Miller en 2002. A la derecha, portada del Daredevil vol.1 #181, una de las más icónicas de la colección (Guión y dibujo de Frank Miller y Klaus Janson. 1982)

Poco a poco **Miller** empezó a cambiar de arriba abajo la personalidad de Matt Murdock, su entorno y sus aventuras, aprovechando como nunca nadie había hecho el contexto urbano en el que se movía el personaje, un contexto que permitía incluir en las historias típicos del género negro, con un gran retrato de los suburbios de New York, sobre todo del barrio del que procedía Murdock, la Cocina del Infierno, *Hell's Kitchen*, un marginal barrio de Nueva York (hoy completamente renovado),

con cierto clima de inseguridad, un núcleo de población con bajo poder adquisitivo, viviendas abandonadas y personas con graves problemas de adicción. Atrás quedaron las anteriores aventuras de Daredevil, su tono desenfadado, que le hacían ser como un Spider-Man pero de mayor edad, pasando de ser un eterno secundario del Universo Marvel a convertirse en uno de sus principales puntales. Al menos en lo creativo, puesto que las ventas no es que mejorasen excesivamente, aunque sí que aumentaron tras la llegada de **Denny O'Neil** como editor. **Denny** otorgó a **Miller** total libertad creativa, y el permiso para emplear todas sus influencias en la colección.

En sus principales trabajos, incluso más allá de **MARVEL**, **Frank Miller** introduce de forma recurrente elementos de la cultura japonesa. Fascinado por las películas que narraban historias de espadachines (*samurais*) de aquel país y buen conocedor de algunas de las tradiciones que se exponían en las obras que conseguían llegar hasta Estados Unidos, **Miller** comenzó a integrar en sus guiones lo mejor de ambos mundos, Asia y Occidente, con un formidable resultado (Urrero, 2008) La irrupción del *manga* en el mercado americano a través de la compañía **Viz Comics** (irrupción de la que hablaré también en el bloque dedicado a Japón) supuso mucho más que un simple fenómeno editorial o un movimiento estratégico de mercado de compañías como **Shogakukan** (una de las principales editoras japonesas). La influencia de las técnicas narrativas del *manga* (como la concisión a la hora de explicar las situaciones), así como sus principales temas, marcaron fuertemente el estilo de algunos de los jóvenes creadores que comenzaban a trabajar a principios de la década de los 80. **Miller** fue uno de los creadores más influenciados de esta ola creativa, y de los que más influyó a su vez en autores de las posteriores generaciones tanto de occidente como incluso de Japón. Llegó a escribir la introducción y a dibujar las portadas de uno de los *manga* más populares en Estados Unidos, *Lone Wolf and Cub* (*Lobo Solitario y su cachorro*), de **Kazuo Koike** y **Goseki Kojima** (Urrero, 2008)

Precisamente, dos grandes temas de inspiración japonesa se repiten de forma recurrente en toda su trayectoria en el mundo del cómic y afectan a lo que analizaremos a continuación: la venganza por honor y la mujer guerrera, presentes en una de sus creaciones más populares que ha llegado incluso a la gran pantalla. Hablo de la Mujer Guerrera por excelencia, así, con mayúsculas, de **MARVEL Comics: Elektra Natchios**.



Viñeta inicial del Daredevil #175 (Guión de Frank Miller. Dibujo de Frank Miller y Klaus Janson. 1981)

Elektra apareció por primera vez en *Daredevil vol.1 #168* (1981. Guión y dibujo de **Frank Miller**). La primera entrega de sus aventuras nos muestra una situación ya abordada en otras colecciones y en otros orígenes de personajes del Universo Mrvel: una joven reacciona ante el asesinato de su padre y decide entrenarse en las habilidades de lucha como reacción a esa pérdida. Hasta aquí nada que se diferencie del planteamiento de los estereotipos clásicos de autores de pasadas décadas como **Bob Kane** (creador de Batman). Viaja a las montañas japonesas y conecta con una hermandad de ninjas, dirigidos por el maestro ciego Stick. Allí **Elektra** adquiere la

disciplina del guerrero japonés clásico. Pero no es suficiente para ella. En sus deseos de llevar al límite su entrenamiento para la venganza, entra en contacto con una secta de asesinos japoneses, La Mano, en la que iniciará su aprendizaje quitando la vida a su propio maestro Stick, en un pasaje que remarca la desconexión con los sentimientos humanos que evoca **Miller** del guerrero japonés. **Elektra**, una vez aprendido todo lo necesario de La Mano, se convertirá en una mercenaria independiente, una guerrera autosuficiente, una *ronin* capaz de emplear todas las habilidades del *ninjutsu*, mientras se debate entre sus raíces occidentales y esa faceta oriental que conforma su imagen. Durante ese viaje espiritual, conocerá en su época de estudiante a Matt Murdock. Ambos se enamoran perdidamente... sin saber que años más tarde se enfrentarían a muerte. Él como defensor de la (ciega) justicia. Ella como una mujer totalmente diferente, pero que en el fondo, nunca dejó de ser aquella niña que se enamoró de Daredevil antes incluso de su nacimiento como vigilante enmascarado (Urrero, 2008)

Elektra solucionó argumentalmente, a través del elaborado trabajo de **Miller**, lo que hasta entonces no pasaba de ser una anécdota entre los personajes de cómic. La evolución del personaje femenino resultaba verosímil, pese a lo increíble del planteamiento, por los elementos que **Miller** introducía, documentados en una tradición guerrera exclusivamente japonesa. Esta vez no era tanto la iconografía de esa figura como su caracterización psicológica lo que nos transmitía el espíritu de la mujer guerrera. Reelaboraba un estereotipo convencional y lo abría a nuevas posibilidades, como el conflicto intercultural o la investigación de la mística tradicional del *bushido* (un código ético estricto y particular al que muchos *samuráis/bushi* entregaban sus vidas, que exigía lealtad y honor hasta la muerte. Si un samurái fallaba en mantener su honor, podía recobrarlo practicando el *seppuku*, suicidio ritual. Se dice que desde pequeño, el *bushidō* era inculcado a los



Izquierda, *Electra en la tumba de Agamenón* (1869), la representación clásica del personaje por Frederic Leighton. Derecha, la Elektra de Miller convertida en un personaje casi mítico y sobrenatural (Detalle de la portada del *Daredevil* vol.1 #190. Guión de Frank Miller, dibujo de Klaus Janson. 1983)

japoneses de la clase dirigente incluso antes de despegarse del pecho de la madre) (Urrero, 2008)

Por otro lado, **Miller**, gran aficionado a la mitología e historia griegas, llama a su personaje igual que al de la tragedia griega, con lo cual uno adivina la motivación y sentimientos del personaje (en psicología se conoce como complejo de Electra a la versión femenina del complejo de Edipo). El *Complejo de Electra* es un concepto psicológico, de la rama del psicoanálisis, que procura explicar la maduración de la mujer, basado en el mito griego de **Electra**, que cuenta como el padre de la joven (que era, de acuerdo con la narración homérica, descendiente del rey Atreo, hija de Agamenón y Clitemnestra), fue asesinado a su regreso de la guerra de Troya. Según **Carl Gustav Jung** (Jung,

2000), el *Complejo de Electra* es algo muy común a todas las niñas en algún momento de la infancia aunque, en algunas ocasiones, va más allá. La fijación afectiva hacia el padre puede generar una situación de rivalidad con la madre. Se supone que es una dinámica normal en el desarrollo de las pequeñas, que puede observarse a partir de los 3 años y que en un plazo de dos años suele resolverse de forma natural. El *Complejo de Electra* procura explicar la maduración de la mujer, que es lo que en mayor medida se puede apreciar en los argumentos de **Miller** a lo largo del desarrollo del personaje, comenzando desde sus orígenes como antihéroe: la principal razón por la que se convierte en una asesina es por venganza contra aquellos que secuestraron y mataron a su padre.

Elektra es también el modelo que adoptaría la denominada "mujer fatal" en **MARVEL** Cómics a partir de su aparición. Una mujer fatal (de la expresión francesa *femme fatale*) es un personaje tipo, del estilo de los que cité en el primer bloque de este trabajo. Normalmente se trata de una villana que usa la sexualidad para atrapar al desventurado héroe. Aunque suele ser malvada, también hay mujeres fatales que en algunas historias hacen de anti-heroínas e incluso de heroínas (Dijkstra, 1996) En la actualidad, el arquetipo suele ser visto como un personaje que constantemente cruza la línea entre la bondad y la maldad, actuando sin escrúpulos sea cual sea su voluntad, como en el caso que nos ocupa. **Elektra** no fue el único ejemplo de este tipo de mujeres en la colección de *Daredevil*, puesto que años más tarde la guionista **Ann Nocenti** repetiría el esquema, llevándolo al extremo, con la creación de **María Tifoidea**.

Las mujeres fatales han existido, en una u otra forma, en prácticamente todas las culturas. La mujer fatal comienza a aparecer recurrentemente en la cultura occidental a finales del

siglo XIX y principios del XX en las obras de autores tan conocidos como **Oscar Wilde**, **Edvard Munch** y **Gustav Klimt** entre otros. Muchos expertos consideran esta popularización como una reacción a los movimientos feministas y al cambio de roles de las mujeres en el tiempo. La mujer fatal representa a su vez la conexión con otros elementos creativos básicos e inspiraciones de **Miller**, como el cine de género negro, puesto que es un tipo de personaje que comenzó a aflorar también en las producciones cinematográficas de los años 40, extendiéndose por supuesto a cómics como *The Spirit* de **Will Eisner**, o *Terry y los piratas* de **Milton Caniff**. Las ninjas femeninas, como **Elektra**, llamadas *Kunoichi*, representadas en incontables ocasiones en el cómic europeo y norteamericano, son famosas por ser entrenadas con métodos propios de las mujeres fatales, usando su sexualidad con la misma fluidez que sus mortíferas habilidades para asesinar (Dijkstra, 1996)



Bullseye acaba con la vida de Elektra
(Guión de Frank Miller. Dibujo de Frank Miller y Klaus Janson. 1982)

Teniendo en cuenta todos estos elementos, el hecho de que **Miller** acabe con su creación, asesinada a manos del mayor enemigo de Daredevil, Bullseye (y rival de la joven por conseguir estar al servicio del mayor criminal de Nueva York, Kingpin) pone de manifiesto la iconicidad de la mujer de **Miller**, y la iconicidad de este tipo de modelo de mujer, auténtica mezcla cultural de principios de los años 80. Icónico por la forma en la que se realiza, con una de las composiciones de página más recordadas de la historia, e icónica indiscutiblemente porque es tal el efecto que provoca su muerte en Daredevil, son tales los efectos de la mujer fatal, que éste llega a obsesionarse durante los números posteriores con la posibilidad de que la joven estuviese finalmente viva, dejándonos a un Matt Murdock auténticamente dominado por el dolor y la ira, llegando incluso a exhumar el cadáver.

Elektra regresaría, si, y lo haría de dos formas además: una, en la mente de Matt, en la novela gráfica *Elektra Lives Again* (Guión y dibujo de **Frank Miller**. 1990), cómic que incide una vez más en la obsesión del Diabolo Guardián por la joven, su amor de los primeros años y enemiga de madurez, entremezclando un pesado batiburrillo de elementos psicológicos (por momentos la historia vive en la mente del abogado ciego), románticos (esa nueva despedida de los amantes), de artes marciales (con la Mano de nuevo de por medio) y sobre todo tétricos (las almas de los personajes). Como declara el propio **Miller** al respecto en la introducción del cómic, estamos ante “una historia de amor en una pesadilla, un romance exótico, oscuro, horrible y psicológico... una historia de terror”.

La otra forma en la que **Elektra** regresaría, de manera literal, fue en el *Daredevil vol.1 #190* (Guión de **Frank Miller**. Dibujo de **Klaus Janson**. 1983), titulado (apropiadamente), “Resurrección”. Un número que presenta a **Elektra** en su forma más espiritual y semi-divina, con multitud de escenas semi-oníricas, confusas por momentos, con un Matt Murdock desquiciado, mientras paralelamente Piedra, un miembro de la misma orden de guerreros que entrenó a la ninja originalmente (la Casta), trata de impedir que La Mano



Elektra resucitada, en la viñeta final del Daredevil vol.1 #190 (Guión de Frank Miller. Dibujo de Klaus Janson. 1983)

resucite a **Elektra** para utilizarla con sus propios fines. **Miller** nos narra a lo largo del número la casi única entrada a la esperanza de toda su etapa, y es que aunque Matt no consigue evitar que La Mano secuestre el cuerpo de **Elektra**, su amor por ella permite purificar su alma, algo que Piedra percibe cuando se dispone a cortar el cuello del cadáver e impedir así la resurrección, ante esto, (**Miller** juega con la ambigüedad), Piedra señala *“ella es pura y yo estoy tan cansado”*, siendo lo siguiente que vemos de **Elektra** las páginas finales en las que escala la montaña de La Casta, en la que antes había fracasado, cambiando su traje rojo por uno blanco símbolo de pureza. Esto dejaba abiertas las puertas a la resurrección del personaje, algo que **Miller** en un principio negaría, diciendo que esa escena era simbólica, y que el amor de Matt, había purificado a **Elektra**. Ahora podía descansar en paz

Un hecho, esa puerta abierta al regreso de **Elektra**, del que años más tarde **Miller** se arrepentiría, debido a la sobre explotación que realizó **MARVEL** tanto del concepto como del personaje, pervirtiendo ambos, y convirtiendo a **Elektra** en un simple “maniquí” sin nada del trasfondo que **Miller** le otorgó, quedándose solo con los tópicos pre-existentes y con su representación visual hiper-sexualizada. El autor solo participaría a partir de entonces en proyectos especiales en los que apareciesen estos personajes,

En definitiva, **Elektra**, en su concepción original, es la visión de **MARVEL Cómics** sobre un modelo de mujer de ficción que volvería a ponerse de moda a partir de entonces, gracias a las influencias orientales de **Miller**, que repetiría la jugada en posteriores creaciones para editoriales independientes, con las que se convirtió en la leyenda viviente que es en la actualidad. Un estilo inconfundible, un ejemplo más de como el contexto afectó a la forma que tenían de ver determinados autores a las mujeres, y como alteró de esta manera dicho contexto su representación en el papel.

5. LAS MUJERES-X DE CHRIS CLAREMONT



« ¡Escuchadme, Patrulla-X! ¡Ya no soy la mujer que conocisteis! ¡Soy fuego! ¡Soy vida encarnada! Ahora y siempre. ¡Soy Fénix!»

Jean Grey, Fénix (Viñeta de X-Men, vol. 1 #101. Guión de Chris Claremont. Dibujo de Dave Cockrum. 1976)

Christopher Claremont nació el 30 de Noviembre de 1930 en Londres (Inglaterra), y cuando lo hizo, poco sabían sus progenitores o él mismo lo que años después su llegada al mundo significaría para el mundo del cómic norteamericano en general, y de los superhéroes y *La Patrulla-X* de **MARVEL Comics** en particular. **Claremont**, nacido en el seno de una familia humilde, con una madre que lo dio todo por su hijo llevando ella misma una empresa de catering, creció con los comics de Superman y Batman, pero también creció como inmigrante en Estados Unidos desde los 9 años. Un momento clave para la vida de cualquier niño, que le otorgó una visión de la sociedad que le rodeaba y un crecimiento dentro de una “cultura del esfuerzo” que pocos de sus contemporáneos podrían tener. Inicialmente, **Claremont** no consideraba que la industria del cómic fuese el lugar más apropiado para dar a conocer su pasión por las historias y por la escritura, pero para poder pagarse sus estudios de interpretación, comenzó a trabajar en una empresa llamada **MARVEL Comics** como “chico de los recados”. Esto le dio acceso a algunos de los autores más importantes de la editorial durante finales de la década de los 60 y principios de los 70, donde comenzó a desarrollar su carrera, escribiendo algunas colecciones secundarias, ayudado en muchas ocasiones por otro joven autor que daba sus primeros pasos por aquel entonces, **John Byrne**.

La gran oportunidad de **Claremont** llegó en 1975, cuando **Len Wein** le ofreció hacerse cargo del relanzamiento de una de las cabeceras **MARVEL** que peor suerte habían corrido de las creadas por **Stan Lee**, *The X-Men (La Patrulla-X)*. En ningún momento los argumentos de **Lee**, basados en mostrar a una minoría oprimida (los mutantes) protegiendo al mundo habían logrado calar entre los aficionados. La serie había sido cancelada a pesar del gran trabajo que habían realizado **Roy Thomas** y **Neal Adams** en la parte final, y sobrevivía en el mercado nutriéndose sus páginas de reediciones de números antiguos. Tampoco los personajes parecían ser del agrado de los lectores: demasiados jóvenes, demasiado serios, demasiado tono marcadamente no juvenil... ¡En una serie juvenil! Todo muy esquemático, con el Profesor Xavier siempre sacando a sus alumnos de los problemas. Pero había en esas historias conceptos e individuos que realmente valían la

pena, como demostraron muchos autores cuando *La Patrulla-X* dejó de publicarse, los denominados “Años Oscuros”, en los que algunos de sus miembros fueron a parar otros grupos del Universo Marvel (por ejemplo, La Bestia a *Los Vengadores*). Con este panorama, cuando **Wein** ofreció llevar las riendas de la serie a **Claremont**, pocos pensaban que diez años más tarde se convertiría en un auténtico fenómeno de masas, llegando a vender más de 10 millones de ejemplares a principios de los años 90.



Viñeta final del *The Uncanny X-Men* vol.1 #134 (Guión de Chris Claremont, dibujo de John Byrne. 1980)

Claremont, sin duda, sabía lo que se hacía. Sabía que la idea de mostrar a *La Patrulla-X* como una minoría oprimida era un concepto muy jugoso, que debía ser aprovechado al máximo. Y vaya si lo hizo. Utilizando su experiencia personal, actualizó al equipo, jugando con todas las posibilidades que ofrecía el tener un equipo “internacional de *X-Men*. Y entre todas esas ideas que puso en marcha, estaba la de otorgar a las mujeres que lo formaban una posición destacada. **Claremont** era (y es) un autor con una preocupación social enorme, y muy al tanto siempre de los movimientos sociales estadounidenses, de las modas, y de los temas que interesaban y por los que se movían las personas. Todo ello se reflejó a lo largo de sus 17 años en la cabecera mutante, que se convirtió no solo en lo más vendido de la compañía, también en una franquicia con más de 3 series interconectadas, formando su propio Universo dentro del Universo Marvel. Franquicia, que

por cierto, **MARVEL** no quería dejar de explotar, lo que provocó la marcha del escritor en 1991. Aunque esa, claro, es otra historia...

Desde el principio, ya antes del inicio de la década de los 80, las mujeres de **Claremont**, las Mujeres-X, cobraron especial importancia en sus historias. **Jean Grey**, que en los orígenes del equipo había jugado un papel similar al de los orígenes de **Susan Storm Richards** en *Los 4 Fantásticos* (era la única mujer del grupo, con unos poderes muy inferiores al del resto de sus compañeros), se convirtió en el centro de atención de *La Patrulla* al convertirse por accidente cósmico en Fénix, una increíble criatura de puro poder, que acabó corrompida en la *Saga de Fénix Oscura* (ya en 1980, *Uncanny X-Men* #129- #137. Guión de **Chris Claremont** y dibujo de **John Byrne**), después de haber perdido el control de sus poderes y cometido un genocidio planetario en una galaxia muy, muy lejana. **Jean**

Grey resucitaría años más tarde, pero sirvió a **Claremont** para probar que las mujeres también podían tener un papel destacado en un cómic **MARVEL** y de la *Patrulla-X*. Fue sin duda un anticipo de lo que ocurriría en las páginas de la colección durante los diez años posteriores.

Porque tras la muerte de **Jean Grey**, **Claremont** colocó el foco sobre la otra integrante femenina del renovado equipo: **Tormenta**, **Oro** **Munroe**. **Tormenta** fue uno de los primeros personajes negros del mundo del cómic de superhéroes, la primera mujer, y la única incorporación de este sexo que se había unido al grupo en el *Giant-Size X-Men #1* (Guión de **Len Wein**. Dibujo de **Dave Cockrum**. 1975). Fue también la primera en ocupar un puesto de total protagonismo en una colección.



Viñeta de *The Uncanny X-Men* vol.1 #139 en el que se muestra por primera vez a **Tormenta** como líder de los *X-Men* (Guión de **Chris Claremont**. Dibujo de **John Byrne**. 1980)

La marcha de **Cíclope** (**Scott Summers**), el novio de **Jean**, dejó a los *X-Men* sin líder, papel que ocupó **Oro** con muchas dudas... dudas que, igual que la capacidad de **Claremont** para manejar este tipo de situaciones, quedaron disipadas en el acto. **Tormenta**, igual que **Claremont**, era una inmigrante (en su caso Africana). Echaba de menos su tierra, en la que estaba considerada como una diosa. En los Estados Unidos se sentía oprimida,

lejos del contacto con la naturaleza. Durante la década de 1970 se aprobaron en el país leyes como el *Clean Water Act*, *Clean Air Act*, *Endangered Species Act* y *National Environmental Policy Act* (Decreto Ley de Agua Limpia, Decreto Ley de Aire Limpio, Decreto Ley de Especie en Peligro de Extinción, y Decreto Ley de Política Medioambiental Nacional, respectivamente) (Collins, 2007), las cuales han sido los cimientos para los estándares medioambientales actuales, algo que sin duda dejó huella en **Claremont**, por el carácter marcadamente ecologista del personaje. O mejor dicho: marcadamente Ecofeminista, una corriente de pensamiento heredera del feminismo radical.

El feminismo radical tiene como trasfondo la guerra del Vietnam, bajo el mensaje de que el sistema está en crisis. Para el feminismo radical las mujeres están doblemente oprimidas, tanto por el sistema capitalista como por el patriarcado en el que el paradigma es el hombre, por lo que su lucha debe articularse sin ellos. **Kate Millett** con su obra *Política sexual* (1969) y **Shulamith Firestone** con *Dialéctica del sexo* (1970) son dos autoras que representan esta corriente feminista. Consideran que es necesaria la transformación del espacio privado, pues no basta con avanzar en cuanto a educación o derechos civiles. Con el lema "lo personal es político", se quiere señalar que existe una dimensión política en la vida personal. El feminismo radical revolucionó la teoría política al llevar sus enseñanzas al ámbito de la familia y la sexualidad. Una aportación importante del feminismo radical fue la organización de grupos de autoconciencia, que tenían como objetivo despertar la conciencia de las mujeres acerca de la opresión que sufrían en todos los ámbitos (Echols, 1989)

El movimiento ecofeminista surge también en los años setenta por la acción de las mujeres en todo el mundo a través de luchas de carácter ecologista, feminista, pacifista y espiritual, encabezados por mujeres, pero sin excluir en su formación a los varones. El ecofeminismo contribuyó a un gran desarrollo en el pensamiento feminista hacia una perspectiva mucho más general, no violenta, que respeta la biodiversidad. Las conexiones entre el feminismo y la ecología que dieron origen al ecofeminismo se encuentran originariamente en las utopías literarias de las feministas. En ellas se define una sociedad perfecta en la que las mujeres viven sin opresión, lo que implica la construcción de una sociedad ecológica en la que se favorece el uso de tecnologías más respetuosas con el medio ambiente. Una sociedad matriarcal en donde lo femenino es una analogía de la misma naturaleza, de la capacidad para crear vida (Puleo, 2005)



X-Men (vol.2010) #30 (2012). Guión de Brian Wood. Dibujo de David López. Una de las famosas alusiones de Tormenta a la "Diosa" del Ecofeminismo

Estados Unidos dominó las primeras aportaciones a la corriente ecofeminista desde sus inicios, aunque en éste país no fue precisamente donde surgió el movimiento, ya que surgió casi al mismo tiempo en países como Francia, Alemania, Italia, Japón, Venezuela, Australia y Finlandia (Puleo, 2000). La capacidad de crear vida y la naturaleza eran festejadas a partir del predominio de divinidades femeninas que hacían referencia a la fertilidad y a la

madre naturaleza sobre las divinidades masculinas, esa "diosa" (*Goddess*) a la que alude constantemente **Tormenta** en sus diferentes interacciones a lo largo de toda la serie, y que se ha convertido en una especie de expresión mítica en la colección (a la altura del *Tovarich* del mutante ruso Coloso).

Pero el ecofeminismo no es a la única corriente, movimiento social y cultural al que **Tormenta** se adscribió a lo largo de la etapa de **Chris Claremont** en la colección de la *Patrulla-X*. Como he comentado, **Claremont** nos presentó a lo largo de los primeros años de **Tormenta** en los *X-Men* diversas situaciones en las que demostraba que el personaje no estaba muy cómodo siguiendo el modo de vida y las tradiciones occidentales. Un hecho que derivó de su ecofeminismo inicial, a una actitud más proactiva y en cierto modo violenta en 1983, cuando **Claremont**, junto al dibujante **Paul Smith**, hicieron que **Tormenta** adoptase la estética y los valores del movimiento *punk*.

El propio **Smith** admitiría años más tarde que la "broma" de radicalizar de esa manera a **Tormenta** se les había ido un poco de las manos, llegando a intervenir directamente la editora **Louise Simonson**, pero que pese a todo, **Claremont** continuó con esa versión del personaje, que resultó ser un éxito a todos los niveles, y que para el guionista representaba a la perfección la evolución de una mujer como **Ororo** en los Estados Unidos del momento.



A la izquierda, la Tormenta original de John Byrne (*The Uncanny X-Men* vol.1 #127. Guión de Chris Claremont. 1979). A la derecha, la primera aparición de la Tormenta "punk" (*The Uncanny X-Men* vol.1 #173 (Guión de Chris Claremont, dibujo de Paul Smith. 1983)

El *punk* fue primeramente un fenómeno estético-musical, que generó una moda en los 1970, y más tarde fue tomando la forma de un movimiento ideológico que entraría a formar parte de la cultura mundial. Sus inicios se sitúan en una sociedad británica entonces saturada de clichés, en la que grupos como *Ramones*, *The Damned*, *Sex Pistols*, *The Clash*, *Richard Hell*, *The Buzzcocks* y *Crass*, coincidiendo con el final o el principio de crisis económicas en Estados Unidos y Gran Bretaña, expresan en las letras de sus canciones un serio descontento con los sistemas e instituciones que organizan y controlan el mundo, en una tendencia clara hacia el anarquismo. Actos que dieron a este y otros movimientos un carácter transgresor que hoy no está tan presente (O'Hara, 1999)

Durante la década de los 80 en Estados Unidos, caracterizada como hemos visto por el mandado conservador de Reagan, el *punk* se convirtió en uno de los movimientos culturales más activos y progresistas. El *punk* siempre se ha mostrado como un movimiento en total desacuerdo con los estereotipos de estilos de vida y expectativas juveniles del sistema, la educación convencional, las reglas de la estética, y los medios de comunicación alienantes de masas, hechos que se reflejaban en la colección con la aparición en la vida de **Tormenta de Calisto** (*Uncanny X-Men* #169. Guión de **Chris Claremont** y dibujo de **Paul Smith**. 1983) y **Yukio** (*Uncanny X-Men* #172. Guión de **Chris Claremont** y dibujo de **Paul Smith**. 1983), dos mujeres muy diferentes a lo que habíamos visto hasta ese momento en la serie y que representaban una corriente anti sistema muy similar, una en occidente y otra en Asia. La primera era la líder de una banda de mutantes marginados que vivían en las cloacas y que defendían el "feísmo" como forma de vida: los Morlocks (homenaje de **Claremont** a las creaciones de **H. G. Wells** en su novela, *La máquina del tiempo*, de 1960). La segunda era una joven amiga de Lobezno, otro de los integrantes de la *Patrulla-X*, que defiende un modelo de vida "Hazlo tú misma/o" muy arraigado en el *punk*, y que Tormenta adoptó rápidamente para poder sobrevivir a una serie de experiencias traumáticas durante una saga que transcurría en las calles de Tokio (Japón)

Además de estos hechos evidentes, hay que recordar que el ecologismo también ha sido uno de los intereses de un gran sector del movimiento *punk*, por lo que la transición de **Tormenta** hacia este movimiento se hizo aún más comprensible con el paso del tiempo. Muchas bandas habían venido citando en sus canciones los problemas de la

contaminación, la explotación de los recursos por la sociedad industrial y el mercado de consumo, el cambio climático y el calentamiento global, etc... Al mismo tiempo, muchos de los colectivos o ambientes *punk* se declaran pro-ecologistas y pro-derechos de los animales (el discurso animalista también hizo que el *punk* se aproximase a filosofías de carácter espiritual) (O'Hara, 1999) De esta forma, pese al cambio estético y la adopción de las ideas del movimiento, la esencia del personaje se mantenía intacta.



Portada del *The Uncanny X-Men* vol.1 #201. El enfrentamiento entre Tormenta y Cíclope, con guión de Chris Claremont y dibujo de Paul Smith (1986)

La nueva actitud de **Tormenta** se reafirmó aún más tras la traumática pérdida de sus poderes mutantes, un punto de inflexión que sin embargo no varió los planes de **Claremont**, mostrándonos una de las secuencias más legendarias de la colección: Cíclope y **Ororo** peleando por cuál de los dos debía liderar a la *Patrulla-X*, saliendo como vencedora la africana. Sin poderes, solo como una mujer con la única defensa de sus ideas y su habilidad personal. Un ejemplo más de la transformación de las mujeres dentro del cómic norteamericano en esta década.

Aunque parezca increíble, y aunque **Tormenta** es el ejemplo más acusado de la Mujer-X de **Chris Claremont**, no es única. A lo largo de sus 17 años como guionista de la *Patrulla-X*, el británico presentó y reformuló a numerosos personajes femeninos. Centrarme en cada una

de ellas daría para un análisis mucho más amplio, por lo que voy a tratar de sintetizar el tratamiento que les dio a esos personajes en las siguientes líneas, haciendo un repaso por los más representativos:

- **Kitty Pryde** (Primera aparición: *The Uncanny X-Men* vol.1 #129. Guión de **Chris Claremont** y dibujo de **John Byrne**. 1980). Si **Tormenta** era la mujer moderna, **Kitty** era la adolescente moderna. Moderna en la década de los años 80 en los Estados Unidos, claro. En un ejemplo más de la habilidad del guionista para captar a las mujeres de su época, **Kitty** era, al más puro estilo **MARVEL comics**, una super-adolescente con super-problemas: el descubrimiento de sus poderes mutantes le permitía unirse a la Escuela de Charles Xavier... pero no abandonar sus estudios. Por primera vez la Escuela tenía sentido, había entre sus muros una auténtica alumna. Y no sería la única, puesto que años más tarde con el nacimiento de *Los Nuevos Mutantes* (*Marvel Graphic Novel* # 4. Guión de **Chris Claremont** y dibujo de **Bob McLeod**. 1982), el edificio adquiriría una vocación enfocada directamente a la docencia, situación que llega hasta nuestros días.

Kitty era el modelo perfecto de héroe femenino de los años 80 inspirada directamente en la actriz **Sigourney Weaver**, otro de los personajes femeninos más fuertes de la cultura norteamericana de la década tras su

aparición como la **Teniente Ripley** en la saga cinematográfica *Alien* (*Alien, el octavo pasajero*. Scott, Ridley. 1979/ *Aliens, el regreso*. Cameron, James. 1986). **Kitty** se enfrentaba abiertamente a sus mayores, cambiaba de vestuario constantemente, en busca de una identidad que con los años ganaría. Maduró moldeada por **Claremont**, hasta llegar a convertirse también en líder del equipo durante numerosos números.



La icónica viñeta del *The Uncanny X-Men* vol.1 #168 (Guión de Chris Claremont y dibujo de Paul Smith. 1983), en la que Kitty se enfrenta a Xavier

Ese enfrentamiento conectaba con el movimiento estudiantil en los Estados Unidos de la segunda mitad de la década de los sesenta, en los que se realizaba una crítica al autoritarismo existente en la familia (dominada por la estructura patriarcal. En este caso, Xavier), en las relaciones entre los sexos y en conjunto de la vida social (en la que lo que contaba eran los gustos, las costumbres, los gestos, la vestimenta, las expectativas y las necesidades de los mayores). A partir de ahí se entiende bien el que el "irse de la casa paterna" para vivir con otros jóvenes en comunas (urbanas o rurales), como hace **Kitty** marchándose a vivir con la "comuna de los X-

Men" se generalizara a una edad bastante temprana. Independientemente del éxito o del fracaso de tantas experiencias de este tipo, ahí está origen de otro de los movimientos del momento: las comunas como alternativa a la familia tradicional y como prefiguración de un nuevo tipo de relación social (Fernández, 2012)

- **Pícara**: (Primera aparición: *Avengers Annual #10*. Guión de **Chris Claremont**, dibujo de **Michael Golden**. 1981). El interés de **Claremont** por mostrar distintas facetas de la sociedad norteamericana de los años 80 no se detuvo en **Tormenta o Kitty Pryde**. También nos mostró la cara menos amable de esa sociedad: la de una mujer llegada de una familia desestructurada, que repudia a su propia hija tras descubrir lo diferente que es (en un paralelismo claro con la homosexualidad), y que por azar del destino se acoge en la casa de una de las mayores enemigas de la *Patrulla-X*, **Mística** (de la que hablaré dentro en unas líneas). De nombre completamente desconocido (sería décadas más tarde cuando lo descubriríamos), la incorporación de esta ex villana a los *X-Men* provocó una marea de comentarios críticos tanto entre los miembros del equipo como entre los fans. Pero **Claremont**, utilizando a Xavier y su sueño de integración como escudo (legado de Martin Luther King), no se achantó. **Pícara** se convirtió en un elemento clave del equipo durante toda la década, en el ejemplo claro de que las segundas oportunidades dentro de la sociedad también se daban en el Universo Marvel.



Viñeta del *The Uncanny X-Men* vol.1 #170 (Guión de Chris Claremont y dibujo de Paul Smith, 1983), en la que se ve a Pícara huyendo de su casa adoptiva.

Pero **Pícara** a finales de los 80 también fue uno de los personajes que los artistas que llegaban a la industria con aires de renovación utilizaron para mostrar la hiper-sexualización de las mujeres en el cómic de superhéroes. Artistas como **Jim Lee**, rompedores para la época y con unos estilos visuales que dejaban en segundo plano al escritor de las historias, y en el que los temas sociales quedaban en segundo plano, centrando todo el esfuerzo en cautivar a los lectores con la belleza de las figuras y las espectaculares composiciones de página.



Evolución del aspecto visual de Pícara entre 1981 y 1991 en las páginas de *The Uncanny X-Men*. Los cambios artísticos y los gustos de los consumidores variaron entre la versión de Dave Cockrum y la de Jim Lee. Entre medias, Paul Smith, John Romita Jr. y Marc Silvestri, entre otros, dieron forma al aspecto cada vez más hiper-sexualizado de la joven mutante.

- **Mística:** (*Ms. Marvel* vol.1 #17. Guión de **Chris Claremont**. Dibujo de **Dave Cockrum**. 1978). **Raven Darkholme**, el nombre real de esta mutante, fue uno de los primeros personajes bisexuales de la historia de **MARVEL Cómics**. Aunque eso, si eras lector a finales de la década de los 70 y principios de los 80, no era algo que se podía ver a simple vista. El *Comic Code Authority*, la organización que desde hacía años controlaba los temas que se tocaban en las páginas de las publicaciones de tebeos de los Estados Unidos, prohibía cualquier alusión directa a la homosexualidad o a la bisexualidad, por lo que **Chris Claremont** tuvo que ingeniárselas para ir dejando poco a poco pistas que confirmasen que **Raven** mantenía una relación amorosa con su compañera de equipo, **Destino**. **Mística** había tomado el legado de Magneto, y se había convertido en la gran líder del equipo rival de la *Patrulla-X*, la

Hermandad de Mutantes Diabólicos. El personaje no solo destacaba por su condición sexual, también por el hecho de que ambas, Destino y ella, habían adoptado a **Pícara** como hija, algo totalmente novedoso en una época en la que las parejas homosexuales ni siquiera estaban reconocidas legalmente. A su vez, **Mística** se revelaría también como la madre de Rondador Nocturno, uno de los mutantes más destacados del equipo internacional de los *X-Men*.



Viñeta del *The Uncanny X-Men* vol.1 #141 (Guión de Chris Claremont. Dibujo de John Byrne. 1981)
Muestra por primera vez a una mujer liderando un equipo de villanos mutantes

A mediados de los 80 **MARVEL** abandonó el *Comic Code*, permitiendo a otros personajes, además de **Mística**, revelar su condición homosexual. Algo que para **Claremont** claramente se une a los movimientos homosexuales que ocurrieron en los Estados Unidos tras los disturbios de Stonewall (1969, que comenzaron con el asalto de las fuerzas policiales a un bar de ambiente). En octubre de 1979, activistas homosexuales realizaron por primera vez una marcha sobre Washington por los derechos de gays y lesbianas, una manifestación en la capital en la que participaron más de 100.000 personas. También en 1980 se fundó la *Human Rights Campaign*, que en la actualidad es una de las organizaciones homosexuales que más miembros tiene en EE. UU. y que, como tal, realiza un importante trabajo de presión y apoya a candidatos políticos que están a favor de la causa del movimiento (Thompson, 1995).

- **Emma Frost**: (Primera aparición: *The Uncanny X-Men* vol.1 #129. Guión de **Chris Claremont**. Dibujo de **John Byrne**. 1980). Si bien en la actualidad **Emma** es una de las integrantes más respetadas de *La Patrulla-X*, en sus inicios se reveló como una de las villanas más peligrosas, con un auténtico interés en el sadismo y en provocar dolor ajeno (mental, puesto que sus poderes dependen de sus capacidades telepáticas, como el profesor Xavier). Torturó a los *X-Men* durante su secuestro por parte del mortal Club Fuego Infernal, un grupo de mutantes millonarios que pretendían experimentar con otros mutantes para lograr un avance aún mayor tanto en su genética como en sus cuentas bancarias.



A la izquierda, imagen de Emma Peel en el episodio de Los Vengadores en el que aparecía el Club Fuego Infernal. A la derecha, pin-up de Emma Frost como la Reina Blanca por John Bolton (1987)

Como curiosidad comentar que para la creación del Club Fuego Infernal, **Claremont** y **Byrne** se inspiraron directamente en el episodio *A Touch of Brimstone* (*Un toque de azufre*) de la mítica serie británica de televisión *The Avengers* (*Los Vengadores*, que fue objeto de remake en 1998, en una película que no hace honor a la serie original). En el episodio, los protagonistas debían infiltrarse en una

sociedad secreta que llevaba el nombre de Club Fuego Infernal, del siglo XVIII, cuyos miembros del "Círculo Interno" vestían atuendos de la época. El disfraz de **Emma Peel** (una agente secreta, interpretada por **Diana Rigg**) como Reina del Pecado, que consistía en corsé de cuero negro, sirvió de modelo para **Emma Frost**, y presenta a una mujer que conecta directamente con alusiones visuales a la pornografía sdomasquista. Una auténtica mujer fatal que, sin llegar a los extremos que he mostrado en **Elektra**, si que era un modelo de mujer muy diferente a lo que se había visto en la colección hasta aquel entonces. Las mujeres, como se ve, tenían que mostrarse para **Claremont** tanto en el bando de los héroes como de los villanos. No existían diferencias.

En los años 1980, con la proliferación del SIDA, la conducta sexual del movimiento del amor libre en la década de 1960 cesó, pero dejó diversas reformas sociales que impactaron en distintos aspectos legales. Algunas de las reformas traídas por la revolución sexual del amor libre fueron la libertad sexual, la legislación sobre el aborto, el control de la natalidad, la homosexualidad y el transgénero. En otros aspectos relacionados con las nociones convencionales del rol de género, la virginidad y la castidad dejaron de representar un componente del ideal de feminidad (Russell et al., 2010) Hechos que se mostraban también en la representación visual de algunos de los personajes femeninos, como en el caso que nos ocupa.

- **Moira McTaggart**: (Primera aparición: *The Uncanny X-Men vol.1 #96*. Guión de **Chris Claremont**. Dibujo de **Dave Cockrum**. 1975). Aunque en la *Patrulla X* lo que primaban eran las aventuras y las vidas de los mutantes, **Claremont** dio espacio también a una serie de personajes humanos que colaboraban ocasionalmente con el equipo, y que se convirtieron poco a poco en personajes regulares de la colección. **Moira**, antigua amante y compañera de Charles Xavier, sentía la misma curiosidad que el Profesor X por las mutaciones mutantes, estableciendo su base en la Isla Muir (Escocia). La isla se convirtió en una especie de santuario para los miembros de esta raza, y gracias a las investigaciones allí realizadas, la doctora consiguió el prestigioso Premio

Nobel. Una forma de dignificar el trabajo de las mujeres en el campo científico, por encima incluso del que los lectores pensaban que era la máxima autoridad en genética del mundo (Xavier). **Moira** fue presentada en un primer momento como una "ama de llaves" inofensiva, pero pronto fuimos descubriendo todos estos detalles (al mismo tiempo que se enamoraba de uno de los mutantes del equipo, el escocés Sean Cassidy).



Moira enfrentándose a Joe, su marido, en The Uncanny X-Men vol.1 127 (Guión de Chris Claremont, dibujo de John Byrne. 1979)

En la parte personal y que conecta una vez más con la temática social de este trabajo, tenemos el hecho de que **Moira** se había casado años atrás con un prometedor político escocés, que no deseaba divorciarse de la doctora a pesar de que el matrimonio estaba roto desde hacía años, precisamente por el prestigio que le daba estar casado con la ganadora de un Premio Nobel. O lo que es lo mismo: una situación en la que la mujer ha conseguido mucho más éxito que su marido, y éste trata de vengarse de ella aprovechándose de la ley (y de paso, abandonando al hijo mutante de ambos). Desde la década de 1980, la legislación federal norteamericana promulgaba leyes que afectaban a los derechos y responsabilidades

de los cónyuges que se divorcian. Por ejemplo, la reforma del bienestar social federal ordenó la creación de pautas de manutención de niños en los 50 estados en la década de 1980 (Collins, 2007) El marido de **Moira** no solo no cumple con la ley, también se distancia de su hijo mutante, precisamente por considerarlo una rareza.

Con los años 80 llega a nacer también el concepto conocido como el "techo de cristal" que tiene como objetivo identificar analíticamente y socialmente la ausencia de las mujeres en los espacios de poder, algo que se pone de manifiesto en las diferentes escalas jerárquicas y organizacionales. Un tema, el de la visibilidad de las mujeres en estos espacios, que se convirtió en el objetivo fundamental de muchas organizaciones, y toma como herramienta el sistema de cuotas, lo que permite asegurar la presencia y visibilidad de las mujeres en todas las ramas de la esfera pública. **Moira** es un ejemplo de cómo las mujeres debían y tenían que superar ese techo de cristal, demostrando que incluso podía hacerse con un Premio Nobel dentro del mundo de la ciencia, y enmarcada dentro de las reivindicaciones del movimiento feminista del momento (Pérez, 2011)

- **Dazzler** (Primera aparición, *The Uncanny X-Men vol.1 #130*. Guión de **Chris Claremont**, dibujo de **John Byrne**. 1980) **Alison Blaire** tiene una historia muy pero que muy curiosa, que no se circunscribe sólo a su biografía como personaje de ficción. A mediados de los años 70 la discográfica Casablanca Records buscaba un reclamo del estilo de *Kiss*, la peculiar banda norteamericana, que había protagonizado con éxito algunos *comic-books* a

finales de 1977. De este modo **MARVEL** ganaría una superhéroe cantante, y la casa de discos, una nueva estrella. El propio editor en jefe **Jim Shooter**, se encargó de preparar el proyecto, y con ayuda de los escritores **Tom DeFalco** y **Roger Stern** y del dibujante **John Romita Jr.**, (que se inspiró para el diseño en la actriz **Bo Derek**, por orden directa de Casablanca Records), terminaron de perfilar a la futura **Dazzler**, que debutaría de la mano de **Claremont** en *The Uncanny X-Men* debido a su condición de mutante. A pesar de que la discográfica se retiró finalmente del proyecto, debido a problemas financieros, el personaje fue un rotundo éxito llegando a protagonizar una serie en solitario entre 1981 y 1985.

Además, como comentaba anteriormente, este fue el primer título de **MARVEL Comics** que se vendió en exclusiva en tiendas especializadas. Un auténtico movimiento revolucionario salido de la cabeza de **Jim Shooter**, en el que sería el primer paso hacia el actual sistema de ventas directas del mercado norteamericano. **Dazzler** era una estrella, y **Claremont** jugaba siempre con la idea de ponerla entre la espada y la pared, entre su carrera como cantante y su deber como mutante super-poderoso. O lo que es lo mismo: entre el papel que tiene por nacimiento (como mujer mutante) y el papel que puede ocupar en la sociedad, lejos de las normas establecidas (como cantante de éxito).



Detalle de la portada hecha por Bill Sienkiewicz para el Dazzler vol.1 #28 (Guión y dibujo de Frank Springer. 1983). Una de las más icónicas de la colección.

LAS MUJERES EN EL MANGA JAPONÉS DE LA DÉCADA
DE 1980



Kei en la portada de uno de los capítulos contenidos en el vol.4 de la edición norteamericana de Akira (2005)

1. JAPÓN EN LA DÉCADA DE 1980



«Unamos nuestras fuerzas entre todos, para construir el futuro. Cultivemos los caminos de la rectitud, fomentemos la nobleza del espíritu y el trabajo con resolución. Aumentemos de esta manera la gloria innata del Estado Imperial y sigamos el ritmo de progreso del mundo»

Discurso del emperador Shōwa conocido en Occidente por su nombre de pila, Hirohito. Fue el 124^º emperador de Japón desde 1926 hasta 1989. En la imagen, una de las últimas fotografías tomadas del emperador

“La Tierra del Sol Naciente”, así es como se le conoce a Japón en todo el mundo. Un país conocido por su historia, por su cultura, y sobre todo, por esas diferencias entre la tradición y la modernidad que se observan en casi cada esquina de cada ciudad. Pero todo eso no sería posible sin la gente que lo habita, un pueblo con un espíritu de superación y del trabajo increíble, capaces de recuperarse de cualquier tragedia y problema y resurgir más fuertes y con mayor sabiduría.

Japón en la década de los 80, el periodo final de la denominada *Era Shōwa* ("periodo de paz ilustrada") no se puede entender sin conocer algunos aspectos previos. En la década de 1960 Japón estaba por encima de prácticamente todas las naciones de Europa Occidental en lo que PIB se refiere, y seguía a Estados Unidos como potencia industrial mundial. La Exposición Mundial de Osaka, que tuvo lugar en 1970, demostró que el país había restablecido su posición en el comercio internacional. En el ámbito político, aunque el PLD (Partido Liberal Democrático, centro-derecha) continuó siendo el partido que más tiempo ocupó el poder, a lo largo de toda la década de 1970 fueron muy frecuentes los cambios de gobierno, consecuencia de la aparición de facciones dentro del propio partido. (Karam, 2007). Resumo brevemente algunos esos cambios, para que el lector pueda observar la conmoción casi constante en la que vivía el país

En 1972, **Tanaka Kakuei**, que sucedió al primer ministro **Sato Eisaku** en julio, tomó medidas para reducir las diferencias comerciales respecto a Estados Unidos. La elección por tanto de la relación entre ambos países en este trabajo, una vez más, no es casual, puesto que como pueden ver sus conexiones se aprecian décadas atrás en el tiempo y van más allá de la cultura. En noviembre de 1974 **Tanaka** dimitió, siendo sustituido por **Miki Takeo**, cuyo gobierno sufrió la recesión económica mundial que se produjo en 1973 al dejar de recibir el petróleo procedente de países árabes. Como consecuencia, la economía

de Japón, muy dependiente del petróleo y de otras materias primas, mostró entre 1974 y 1975 un crecimiento cero. **Miki** convocó elecciones unos meses más tarde, en las que su partido perdió por primera vez su tradicional mayoría en la cámara baja. **Miki** dimitió y **Fukuda Takeo** fue elegido primer ministro (Karam, 2007)

Ohira Masayoshi (PLD) le sustituyó en 1978. Tras la muerte de **Ohira** durante la campaña electoral en 1980, **Suzuki Zenko** le sucedió. Presionado por las distintas facciones del PLD, **Suzuki** dimitió en noviembre de 1982. **Nakasone Yasuhiro** se convirtió en primer ministro y dirigente del partido. El PLD, que sufrió un importante revés en las elecciones de 1983, consiguió en cambio una mayoría absoluta en 1986, de la mano de otro candidato, **Takeshita Noboru**, que fue elegido en noviembre de 1987 para sustituir a **Nakasone** (Karam, 2007)

A principios de los 80 Japón hizo frente a la congestión urbana, a la contaminación ambiental como consecuencia de la industrialización y a la baja productividad de la agricultura. Estos temas fueron explotados en muchas representaciones artísticas de autores japoneses, en especial el interés por la naturaleza que, al igual que sucedía en los Estados Unidos, como veremos es un tema recurrente en la bibliografía del *manga* del país nipón de la década. El crecimiento económico comenzó a estabilizarse a mediados de la década de 1980, debido en parte a que la fuerza del *yen* frente al dólar estadounidense había encarecido las exportaciones. El emperador **Hirohito** falleció en enero de 1989 y le sucedió su hijo **Akihito** inaugurando el período denominado *Heisei* (“de la paz conseguida”), que pronto se mostró como una época de reforma (Karam, 2007)



Cartel de *Memorias de una Geisha* (Marshall, Rob. 2005), película basada en un best-seller que mostraba la clásica representación de la mujer japonesa

La periodista **Georgina Higuera**, en su artículo *La revolución silenciosa de la mujer japonesa*, explica que la relación entre hombres y mujeres en Japón ha cambiado según la época. En la antigüedad las mujeres y los hombres tenían los mismos derechos en cuanto a la sucesión dentro de la familia e había tanto mujeres como hombres líderes. A partir del período *Nara* (646-794) los hombres empezaron a tener más poder dentro de la aristocracia y al cabo de los años las mujeres empezaron a perder el derecho a la sucesión dentro de las familias. Durante la misma época se desarrolló el sistema de organización conocido como *Ie*, concepto que se suele traducir como “casa”. El sistema *Ie* crea una jerarquía dentro de las familias desde los sirvientes hasta el gran jefe (que normalmente era el padre). Dentro de este sistema el primer hijo era el que tenía derecho a la herencia y el que sería el nuevo jefe de sistema *Ie*. El rol de la mujer se limitaba a tener hijos y crear enlaces entre varios *Ie*’s casándose con líderes de otras familias para poder perpetuar el sistema (Higuera, 2009)

La situación no varió a partir de la época *Edo* (1603-1868), con la entrada de la ideología Confucionista, en la que las mujeres quedaron aun más apartadas del sistema. En el Confucianismo, la educación de la mujer tenía como meta suprema convertirla en buena esposa, que sirviera de instrumento de transmisión de la tradición familiar a sus descendientes y que cumpliera las expectativas del propio padre que la había entregado al

mejor candidato. Las pautas de esa educación se establecieron en un breve código de conducta, el *Onna-daigaku* (Manual de la mujer) (Higueras, 2009)

Verónica Karam, investigadora de la Universidad de México, explica que ya en la era *Meiji* (1868-1912) empezaron a entrar ideas occidentales, cambió el sistema educativo pero aun así la idea era formar mujeres que fuesen solamente buenas madres. Y amas de casa. Uno de los grandes logros alcanzados llegó con el final de la segunda guerra mundial cuando se escribió la nueva constitución que garantizaba los mismos derechos a los hombres y a las mujeres. (Karam, 2007)

Fue en la década de los 70 en pleno *boom* económico, con la incipiente globalización, cuando las mujeres japonesas comenzaron a tener un protagonismo real en el desarrollo del país. No sólo porque se produjo una entrada masiva de mujeres en el mercado laboral, sino también porque el mercado se dio cuenta de su capacidad de consumo (como amas de casa y como trabajadoras). Esto tuvo como consecuencia la aparición de una gran cantidad de movimientos feministas durante los años 80, muchos de los cuales han desaparecido en la actualidad (solo continúan en activo algunos grupos trabajando en favor de temas específicos como la violación o bien lograr que la mujer pueda guardar su apellido de soltera durante el matrimonio). A pesar de eso, como todo parece indicar por las fechas, la segunda ola feminista en los Estados Unidos tuvo un impacto en muchos otros países, e inspiró el aumento del activismo también en Japón. Para empezar, en 1979 se celebró una Convención sobre la Eliminación de Todas las Formas de Discriminación contra la Mujer. La convención fue ratificada por el gobierno de Japón casi una década más tarde (Karam, 2007)



Mitsu Tanaka (la segunda por la izquierda) en una conferencia de la Asociación de Mujeres Japonesas, en 2004

Según **Vera Mackie**, experta australiana en la historia de feminismo japonés **Mitsu Tanaka** fue la activista más destacada en el movimiento feminista radical de Japón durante la década de 1960 y principios de los 70. Escribió una serie de ensayos sobre temas feministas, siendo el más conocido *Liberation from Eros* (*Erosu Kaihō Sengen*), en el que hablaba del desmantelamiento del sistema *ie* y la igualdad de los derechos sociales. Era

una organizadora incansable por el movimiento de liberación de la mujer, ayudando a liderar protestas, co-fundar diversos grupos de presión y establecer el primer centro para mujeres en Japón. (Mackie, 2003)

Otra activista que recibió atención de los medios en Japón fue **Misako Enoki**. **Enoki** era una farmacéutica que organizó diversos movimientos para presionar por la legalización de la píldora anticonceptiva. Su enfoque era generar atención de los medios mediante la formación de un grupo de protesta llamado *Chupiren*, que llevaba los cascos de motocicleta de color rosa y participó en trucos publicitarios como enfrentarse a maridos infieles en sus oficinas. Los medios de comunicación dominados por los hombres dieron

cobertura a las feministas radicales como **Tanaka** y **Enoki**, pero no las tomaron en serio. Como **Enoki**, **Tanaka** fue una activista por el control de la natalidad y la organización de protestas para proteger el acceso legal de las mujeres a los procedimientos de aborto. (Mackie, 2003)

El *Frente de Liberación de la Mujer* (*WOLF* en sus siglas en inglés) fue otro grupo activista radical durante la década de 1970. Una de sus líderes, **Matsui Yayori**, organizó el conocido "Tribunal de Crímenes de Guerra Internacional de la Mujer," un grupo especial que puso al gobierno japonés "a juicio" exigiendo responsabilidades por los crímenes de guerra cometidos contra las mujeres explotadas y abusadas sexualmente durante la Segunda Guerra Mundial. Académicas feministas prominentes en Japón en las últimas décadas son también la socióloga **Ueno Chizuko** y teórica feminista **Ehara Yumiko**. (Mackie, 2003)

En la actualidad, indica **Mackie**, el *status* social de las mujeres en Japón comparado con otros países desarrollados sigue siendo bastante bajo. En parte se debe a que en las mentes de los japoneses persisten muchas ideas procedentes de las tradiciones de la era *Edo* y la influencia histórica del Confucionismo. Por ejemplo, dentro del mundo laboral, son muchas las mujeres jóvenes que deben dejar de trabajar al tener un hijo para criarlo, de manera que les resulta difícil encontrar de nuevo un trabajo que no sea de nivel precario o bien a tiempo parcial. Fue con el pinchazo de la burbuja inmobiliaria a principios de los noventa (una situación muy parecida a la Española en los últimos años), y con la crisis económica que azotó Japón a lo largo de toda la década, cuando comenzó la "revolución". Miles de ejecutivos perdieron sus empleos, hombres que habían crecido con las empresas y jamás concibieron cambiar de empleo (traicionar de alguna forma la lealtad empresarial que en tan alta estima tienen allí) se vieron en la calle. Aumentó entonces el índice de suicidios y muchos hombres, avergonzados por encontrarse en el paro decidieron incluso no regresar jamás a sus hogares (Mackie, 2003)

Ya sea o no por estos acontecimientos, las japonesas dieron un paso al frente. Las dificultades que las mujeres sufrían constantemente (acoso sexual) habían convertido su cambio de empleo casi en una costumbre, de manera que eran mucho más flexibles porque casi siempre habían estado en un segundo plano con trabajos temporales. Muchas jóvenes, autoras de *manga* incluidas como veremos en las próximas páginas, aprovechando las grietas forjadas en la sociedad por la crisis en todos los sentidos que vivió Japón, rompieron buena parte de sus ataduras históricas. Los años de crecimiento económico previos habían permitido a decenas de miles de japonesas estudiar fuera o viajar durante meses por Europa y Estados Unidos, poniéndolas en contacto con otras culturas, sociedades más abiertas, con diferentes pautas de actuación femeninas (Higuera, 2009) Situaciones en definitiva muy diferentes a lo que tenían en su país de origen

Como veremos en los siguientes apartados, la idiosincrasia japonesa hace que estos cambios no se vean tan claramente reflejados en el arte del país. Sin embargo, es evidente que todos estos sucesos históricos afectaron a la mentalidad de numerosos autores. Aprender en primer lugar en qué consiste ser un autor de *manga*, sus características, es algo primordial también para entender como esta realidad social fue traspasada al arte secuencial. Eso es lo que el lector encontrará en las siguientes páginas.

2. EL MANGA EN EL JAPÓN DE 1980



«Ser mangaka es otra historia. Solo unos pocos elegidos, los que tienen verdadero talento, pueden llegar a eso. El resto es cuestión de suerte. Es una apuesta.»

Moritaka Mashiro, protagonista de Bakuman, obra que narra el camino al éxito de dos jóvenes que quieren convertirse en mangaka, autores de manga (Guión de Tsugumi Ohba. Dibujo de Takeshi Obata. 2008). La imagen pertenece a la promoción de la colección

La cultura de Japón es el resultado de un proceso que supone la unión de diversos acontecimientos históricos que comienzan con las olas inmigratorias originarias del continente asiático e islas del Pacífico, seguido por una fuerte influencia cultural proveniente de China y, posteriormente, un largo periodo de aislamiento con el resto del mundo (*sakoku*) durante el periodo del *shogunato Tokugawa* (el último gobierno militar que ostentó el poder en todo Japón) hasta el comienzo de la era *Meiji*, a finales del siglo XIX en donde el país recibe una fuerte influencia extranjera que se acrecienta especialmente después del final de la Segunda Guerra Mundial. Esto hace que estemos ante una cultura distinta a otras culturas de la zona. En Japón, las relaciones personales están muy influenciadas por las ideas de "honor", "obligación" y "deber", conjunto conocido como *giri* y que representa una costumbre diferente a la cultura individualista y liberal de los países occidentales. Las concepciones de moralidad y conductas deseables socialmente son menos practicadas en situaciones familiares, escolares y entre amigos, sin embargo se observa su cumplimiento habitual frente a superiores o gente desconocida. La cultura popular japonesa refleja las ideas del presente, pero constantemente con una conexión al pasado y a su historia. (Observatorio de la Economía y la Sociedad del Japón, 2010) Y eso es algo que se puede apreciar también en una de las formas culturales más importantes del país nipón: el *manga*.

Al tener influencia de las artes clásicas japonesas, con miles de años, de tradición las producciones son monocromáticas, realizadas en blanco y negro, e incluso actualmente se siguen realizando de la misma manera, aunque con algunas modificaciones propias de la era digital y de la producción casi industrial. A diferencia de la presentación de los cómics, los *mangas* contienen en un mismo libro muchas pequeñas historias, muchas más páginas y son leídos con gran facilidad por todo tipo de público. Esta facilidad para la lectura se considera que es característica del propio idioma japonés, que al no poseer caracteres, como en nuestro idioma, se maneja con sus particulares sistemas de ortografía. Por esta razón, la mayor cantidad de hojas son resultado de una minuciosidad en cuanto a

expresiones y sentimientos que los personajes estadounidenses y europeos carecen, y que en cierta forma vienen a suplir las carencias de expresión emocional de la propia sociedad. El *manga*, igual que la cultura japonesa en general, ha tenido constantes influencias en las últimas décadas de las culturas norteamericana y Europa (Observatorio de la Economía y la Sociedad del Japón, 2010)

Esto se ve reflejado cuando después de la Segunda Guerra Mundial regresa la actividad comercial y los mercados y Japón accede de nuevo a la red mercantil mundial. **Osamu Tezuka**, el “Dios del *Manga*” (del que hablaré en unas líneas) influenciado fuertemente por la producción estadounidense produce lo que se denominó como *cinematic techniques* (técnicas cinematográficas), esto significa que en los *manga* los personajes están provistos de ciertos movimientos similares a los que se realizan en el mundo cinematográfico. Esto fue lo que permitió que más tarde los *manga* pudieran ser adaptados al mundo del anime (animación japonesa) con mayor facilidad y que estén fuertemente interrelacionados, ocurriendo que en ocasiones la animación original es llevada adaptada al papel, y no al contrario (Napier, 2001)

En 1982, el cómic de superhéroes era aún más dominante en el tebeo americano que en la década actual. Pero al menos ocho técnicas narrativas del *manga* estaban ausentes en el cómic de superhéroes (McCloud, 2012):

- Personajes icónicos: Las caras y figuras sencillas y emotivas que llevan al lector a captar el mensaje que desea transmitir el autor.
- Madurez de géneros: Un entendimiento de los desafíos singulares narrativos de literalmente centenares de géneros distintos. Incluidos deportes, romance, ciencia-ficción, fantasía, negocios, horror, comedia, sexual, etc...
- Una fuerte sensación de lugar. Detalles del entorno que provocan recuerdos cuando se contrastaban con personajes icónicos.
- Una amplia variedad de diseños de personajes, con tipos de cuerpo y cara enormemente distintos y el uso frecuente de arquetipos recurrentes (como los que comenté en el primer bloque del trabajo).
- Uso frecuente de viñetas sin palabras. Combinadas con transiciones aspecto a aspecto entre viñetas que provocan en los lectores la necesidad de ensamblar las escenas a partir de información visual fragmentaria.
- Pequeños detalles del mundo real: Aprecio por la belleza de lo mundano, y su valor para conectar con las experiencias cotidianas de los lectores. Incluso en historias fantásticas o melodramáticas.
- Movimiento subjetivo: Usando fondos con rayas para hacer que los lectores sientan que se están moviendo con un personaje, en lugar de ver el movimiento desde un lado.

- Diversos efectos expresivos emocionales, tales como fondos expresionistas, montajes y caricaturas subjetivas, todos dirigidos a dar a los lectores una ventana a los sentimientos de los personajes.

Todas esas técnicas amplifican la sensación de la participación del lector en el *manga*, una sensación de formar parte de la historia, en lugar de estar simplemente observando la historia desde lejos. Y por mucho que en 1982 se hablase de formatos, marketing y “diferencias culturales”, esa sin duda es la cualidad del *manga* que había alimentado su gran éxito en su país de origen y que alimentaría a su vez su éxito en otros países del mundo como el caso de Norteamérica. La industria del *manga* era descomunal y variada en 1982 (McCloud, 2012) No significa esto que hubiese un estilo único y deliberado concentrado en la implicación del lector en todas las colecciones, puesto que las diferencias entre una manera de hacer cómic y la otra podrían haber sido, en el fondo, una simple casualidad



Osamu Tezuka sentado sobre los tomos recopilatorios de otra de sus obras más famosas: Astroboy

Muchas de las técnicas de participación del lector del *manga* se remontaban al ya citado “Dios del *Manga*” de Japón, **Osamu Tezuka**, que inspiró a los dibujantes de *manga* desde finales de los años 40, debido a la calidad de su incesante producción y a la influencia de sus técnicas. **Tezuka** abandonó el sistema de las historietas que apenas ocupaban unas viñetas por los

story manga (o *mangas* de larga duración una trama más elaborada), algo que unido al desarrollo del formato *tankobon*, que actualmente triunfa en todo el mundo para la edición de *manga* (pequeños tomos de bolsillo), revolucionó el mundo del cómic japonés. Se estima que el *mangaka* (autor de *manga*) realizó en vida aproximadamente unos 700 *mangas* (llevaba a cabo los guiones de varias historias de manera simultánea y en un corto espacio de tiempo) y realizó más de 60 películas en 35 años. Las obras de **Tezuka** son numerosas, pero las dos más famosas y elaboradas son sin duda *Buda* y *Fénix* (Ardith, 2007)

Normalmente un dibujante con estilo y popular engendra una generación de imitadores, pero la producción de **Tezuka** abarcó tal diversidad de géneros que incluso sus más fieles imitadores tuvieron que elegir qué **Tezuka** imitar, mientras que los que seguían el espíritu de su obra buscaron la diversidad en sus propias historias. En 1982, con una fuerte y continuada participación de los lectores, cada género había adoptado una forma única que luchaba por mantener el nivel de inmersión sentido por sus lectores, y las técnicas de implicación del público servían perfectamente.

Debido a todos estos cambios, como queda demostrado, mientras los cómics estadounidenses están dirigidos hacia un sector particular de la población, generalmente jóvenes y adultos, con temáticas muy concretas, no ocurre lo mismo en el caso de la

producción japonesa. Nos encontramos con una diversidad increíble, y hasta imposible de mencionar de tramas, ya que el consumo de los mismos es realmente masivo, y la mayor parte de la población japonesa consume *manga* en todo momento. Es por ello que son realmente económicos, en comparación la o que suelen salir los comics en Estados Unidos y Europa, y es por ello que son tan sencillos de realizar, así como de desechar. (Observatorio de la Economía y la Sociedad del Japón, 2010)

En Japón, el *manga* es sobre todo un producto comercial enfocado a obtener un beneficio económico más que una manifestación artística, por lo que se crea teniendo muy claro quién es el público objetivo (*target*), qué es lo que le gusta a este público, cuál es su psicología y qué es lo que busca al adquirir el producto. Puede sorprender este hecho al observar que prácticamente la mayoría de productos audiovisuales que provienen del país tienen una calidad superior a los accidentales, pero se trata simplemente de una muestra más de la obsesión por la perfección ante extraños, ante el público, del pueblo japonés. Por todo ello, la narrativa de los títulos *Shojo*, dirigidos a las chicas, es especialmente absorbente y distinta del cómic occidental. Los “combates del corazón” son emocionales, no físicos, se producen internamente, todo a través de efectos expresionistas para sugerir emoción o por la transformación exagerada de cuerpo entero. La técnica del *Shojo* invita a los lectores a participar en las vidas emocionales de los personajes, no solo a observarlos y seguir sus aventuras. Mientras, en los títulos *Shonen* las emociones pueden desatarse igualmente (como las caras de sus protagonistas nos recuerdan constantemente) pero la sensación de participación es física, provocada por el movimiento subjetivo (las técnicas cinemáticas de las que hablaba antes) y unos encuadres desde puntos de vista mareantes. Son composiciones de página que no están muy lejos de los géneros de acción occidentales y que han sido recreados hasta la saciedad (McCloud, 2012)



Imagen que muestra diferentes ejemplos de los géneros que podemos encontrar en el manga. Además de los mencionados Shojo y Shonen, podemos ver otros como em Maho Shojo(caracterizado por la presencia de chicas con objetos mágicos) o el Kodomo, manga infantil

La apelación a las emociones del lector no impide, evidentemente, que determinados elementos de la realidad de la sociedad japonesa así como algunos escenarios se muestren en las obras. Antes de pasar a analizar obras concretas, me gustaría destacar el papel de la mujer en otros *manga* de éxito en la década de 1980, pertenecientes algunos de ellos a los géneros que acabo de comentar. Este análisis es un tanto diferente del realizado en el cómic norteamericano, puesto que requiere de una visión más global de las obras.

Para empezar, hablar de los 80 en el *manga* y no hablar de *Dragon Ball* debería de estar prácticamente prohibido. Posteriormente volveré sobre la figura de su creador, **Akira Toriyama**, pero creo que es difícil encontrar a alguien en el mundo que no haya oído hablar de Son Goku y compañía. Sobre todo en nuestro país, puesto que ha marcado a varias generaciones de jóvenes, y fue el primer *manga* que se publicó de manera regular de la mano de la editorial **Planeta de Agostini**. Publicado originalmente en la revista semanal *Shonen Jump* entre 1984 y 1995, editándose luego en 42 *tankobon* por la editorial **Shueisha**, *Dragon Ball* nos presenta las aventuras de Son Goku desde su infancia hasta su edad adulta. En ese período el joven se somete a un entrenamiento de artes marciales, y explora el mundo en búsqueda de siete objetos legendarios conocidos como las Dragon Ball ("Bolas del Dragón" en España), las cuales conceden cualquier deseo a su portador por medio de un legendario gran dragón llamado Shenlong. A lo largo de su travesía, Goku se hace amigo de numerosos personajes, aumenta su familia, y se enfrenta a una amplia variedad de villanos, muchos de los cuales también buscan las Bolas de Dragón para cumplir sus deseos.

Dragon Ball es, independientemente de su enorme éxito, un *shonen manga* con todos los tópicos del género, con una presencia mínima de las mujeres a lo largo de la colección. Por ejemplo, **Chi-Chi**, la mujer de Son Goku, es representada como el arquetipo de mujer japonesa, servicial, cuidadora, amante, y ama de casa. Otro personaje femenino que destaca al menos mínimamente entre tanto "superhombre", por su carácter y el apoyo técnico que presta a los protagonistas es **Bulma**.



Bulma y Son Goku en la adaptación al anime de Dragon Ball

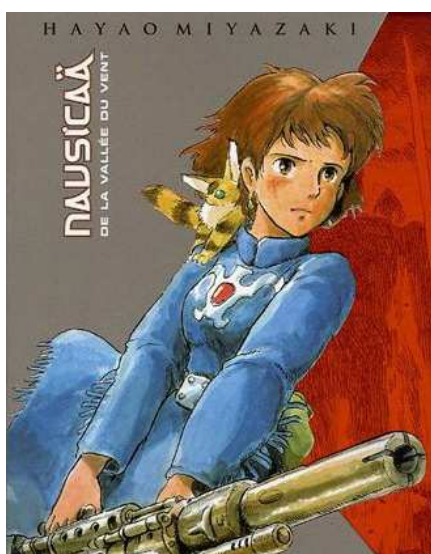
Bulma es el primer personaje de *Dragon Ball* con el que tiene contacto Son Goku en su búsqueda de las siete Dragon Balls para pedir un deseo. Es una chica con cabello celeste (color lila en el *manga*), que al comienzo de la serie tiene 16 años, e hija del Dr. Brief, un famoso científico. La joven inicia la búsqueda de las Dragon Balls en el primer capítulo de la serie ya que desea encontrar un novio. Su nombre proviene de una deformación del inglés *bloomers* (*burūmā*, bragas en japonés), lo que unido al estilo de sus

intervenciones en algunos de los primeros números de la colección denota el carácter sexualizado del personaje en estos inicios. Posteriormente tampoco recibiría un tratamiento mejor, quedando relegada siempre a un segundo plano.

La figura de la chica como objeto de deseo del o de los protagonistas es un argumento muy recurrente en la historia de los *shonen manga*. Evidentemente, "conseguir" a la chica es primordial, pero el matrimonio sigue teniendo una importancia capital en los cómics de comedia romántica para chicos, por no hablar del *shojo manga* o *manga* para chicas. En Occidente la importancia del matrimonio se ha ido diluyendo debido a la convivencia de parejas no casadas y a los cambios jurídicos (la introducción de las parejas de hecho), pero en Japón sigue considerándose que lo más normal es celebrar una ceremonia formal. Así, numerosas chicas sueñan con casarse con el hombre de sus sueños en fastuosas bodas

donde llevarán un precioso vestido blanco (curiosamente al estilo occidental), y no son pocos los chicos que, desde muy jóvenes, buscan desposar a la chica que les gusta, sea ese amor bien platónico, bien correspondido (Bernabé, 2012)

Otra de las leyendas del *manga*, **Hayao Miyazaki**, publicó entre 1982 y 1994 una obra, *Nausicaä del Valle del Viento*, con una alta relación con el mundo feminista y ecologista, muy en la línea a su vez del estilo de este característico autor, director de populares filmes de animación como *El viaje de Chihiro* (2001), *La princesa Mononoke* (1997), *Mi vecino Totoro* (1988), *El castillo ambulante*(2004) y *Ponyo en el acantilado* (2008) que le han otorgado el reconocimiento del público y de la crítica (incluidos los Premios Oscar). (Montero, 2012)



Portada del segundo tomo recopilatorio de *Nausicaä*, por Hayao Miyazaki, edición USA (2004)

La historia de *Nausicaä del Valle del Viento* (cuya continuación se prepara en estos momentos, décadas más tarde) nos sitúa en el futuro, 1000 años tras los “Siete Días de Fuego”, un suceso provocado por la extrema industrialización del ser humano y la contaminación consecuente. Aunque la humanidad sobrevivió, la tierra recibió una gran contaminación, los mares se volvieron venenosos y gran parte del mundo está cubierto por la jungla tóxica. La humanidad lucha por sobrevivir en los terrenos libres de la selva, enzarzándose en conflictos armados por los recursos naturales que aún quedan, que van reduciendo su número, mientras la vegetación avanza, convirtiendo en inhabitable los terrenos que ocupa. **Nausicaä** es la princesa del Valle del Viento, un pequeño que fue engullido por la zona contaminada 300 años antes de los sucesos narrados.

Nausicaä, basada levemente en princesas de la mitología griega como la que ayudaba a Odiseo en *La Odisea* (elementos mitológicos parecidos a los que acompañaron a la creación de **Wonder Woman**), es una amante de la paz y la vida. Tiene una habilidad especial para comunicarse con los insectos gigantes que habitan la zona, y es notable por su empatía hacia humanos, animales y otros seres. Es una chica inteligente, que inspirada por su mentor explora con frecuencia la jungla tóxica y realiza experimentos encaminados a descubrir la verdadera función del bosque y la naturaleza del mundo contaminado donde vive.

Al igual que el caso de la *X-Men Tormenta* en el cómic norteamericano, el movimiento ecologista se representa en el cómic japonés y en su adaptación animada de la mano de **Miyazaki** en este personaje. Es un personaje muy alejado del arquetipo de mujeres que se encuentran en el *manga* en estas décadas, personajes indefensos que servían para justificar la hazaña del héroe, que acudía al rescate de la pobre chica de turno en apuros. Servían como excusas argumentales o regalos para la vista, según la habilidad del autor! a lo sumo. Esta es por tanto la primera piedra de un modelo de mujer protagonista del *manga*, y que se exportó rápidamente al exterior gracias a la adaptación animada que se realizó del *manga*.

3. LAS MUJERES EN EL MANGA HUMORÍSTICO: RANMA ½ Y DR.SLUMP



«Los comics son llevados por sus personajes... si un personaje está bien diseñado el comic se convertirá en un éxito.»

La frase que inspiró a Rumiko Takahashi, la autora de manga más importante de la historia. Fue pronunciada por Kazuo Koike, su profesor en la escuela de dibujo Gekiga Sonjuku (Tokyo). En la imagen, representación de Rumiko junto a todas sus exitosas creaciones.

Son muchos los autores que destacan más allá de las fronteras de Japón, pero pocos lo han hecho a tan alto y tan continuado nivel como **Rumiko Takahashi** y el conocidísimo **Akira Toriyama**. Si decía en el comentario del cómic norteamericano de los años 80 que **Frank Miller** y **Alan Moore** habían revolucionado la industria en Estados Unidos, **Takahashi** y **Toriyama** hicieron lo propio en el país del Sol Naciente desde el mismo momento en el que publicaron sus primeros trabajos. Sus estilos inconfundibles, y la facilidad con la que manejaban los géneros que empleaban en sus obras les han hecho merecedores de estar en el top de los mejores autores de la historia del *manga* y del cómic mundial, no tanto por su perfección técnica, y si por el éxito cosechado.

Takahashi (Nigata, Japón, 1957) una vez superada su etapa en el instituto, logró aprobar el difícil examen de admisión de la Universidad Japonesa para Mujeres (*Nihon Joseidai*) de Tokyo, y al mismo tiempo que cursaba sus estudios universitarios se inscribe en la escuela de dibujo *Gekiga Sonjuku*, dirigida por Kazuo Koike. Bajo la dirección de Koike, **Rumiko** dibujó cientos de páginas en los siguientes encontrado de esa manera su vocación, dibujar. **Takahashi** es descrita por la mayoría de las personas que la conocen, o que la han entrevistado, como una persona simpática y con carisma (algo poco común en un dibujante de *manga*), llegándola a considerar como la dibujante más querida de Japón. Sin duda es una de las autoras de *manga* más populares dentro y fuera del país. Sus obras siempre han gozado de gran aceptación por parte del público y la gran mayoría de sus trabajos han sido traducidos al inglés, francés y español (Editores de Tebeos, 2013a).

La primera gran obra de **Takahashi** fue *Urusei Yatsura*, que se inició en septiembre de 1978 en la revista *Shōnen Sunday* de la editorial **Shogakukan**. *Urusei Yatsura* no fue un éxito inmediato y **Takahashi** tuvo que escribir otras series e historias cortas durante ese tiempo para **Shogakukan**. Una de estas series fue *Dust Spot*, que se publicó en *Shōnen Sunday* de mayo a Septiembre de 1979 la cual se interrumpió debido a que *Urusei Yatsura* se popularizó y **Rumiko** prefirió dedicar todos sus esfuerzos en la serie, la cual se extendió hasta alcanzar los 34 volúmenes . Una vez que ésta última aumentó su popularidad, se

adaptó al anime. En octubre de 1980 empezó la serialización (en la revista quincenal *Big Comics Spirits*) de *Maison Ikkoku*, obra que tendría una extensión de 15 volúmenes y que **Rumiko** ideó basándose en las experiencias de sus años de Universidad. En ella ya se podían apreciar algunas de las que serían años más tarde temáticas constantes en la obra de la autora, y un intento por dar una visión diferente de la sociedad japonesa a través de las viñetas. *Maison Ikkoku* se convirtió en otro éxito comercial en su carrera, y también tuvo una adaptación anime, y varias películas especiales. (Editores de Tebeos, 2013a).

La cumbre de la carrera de **Takahashi** llegó en Agosto de 1987, cuando comenzó *Ranma Nibun No Ichi*. Esta serie continuaba con la clásica fórmula de comedia romántica que llevó a **Rumiko** a la fama en sus anteriores obras, aunque en esta ocasión decidió incorporar las artes marciales como parte importante de la historia. *Ranma ½* es el trabajo más extenso de **Rumiko**, prolongándose hasta 38 volúmenes (finalizó en 1996) (Editores de Tebeos, 2013a). Y *Ranma ½* es una obra que también debo destacar aquí por la gran cantidad de mujeres que en ella participan como personajes.



Akane y Ranma, prometidos por obligación y siempre peleados
(Imagen de la adaptación al anime de la colección)

El argumento nos presenta a **Ranma**, hijo de Genma y **Nodoka** Saotome. Durante un entrenamiento en China para perfeccionar sus habilidades en las artes marciales, Genma y **Ranma** caen dentro de los lagos malditos de *Jusenkyo*: **Ranma** (cuyo significado, como nos indican los propios traductores en el interior, es "Caótico", "Caballo imprudente" o "Un hilo enredado") sufre una maldición que lo transforma en mujer con el contacto con el agua

fría, mientras que su padre cae en "El lago del Panda Ahogado" y se convierte al contactar con agua fría en un panda gigante. Solo el agua caliente, como con el resto de los personajes malditos por *Jusenkyo*, puede devolverlos a su forma humana. Del mismo modo, **Ranma** padece una segunda maldición que hace que su pelo crezca sin parar, lo que le obliga a hacerse una trenza especial hecha con el cabello de un dragón que impide que su cabellera ocupe estancias enteras

En realidad, estos dos hechos son solo una excusa para desarrollar de manera mucho más cómica el verdadero *leitmotiv* de la colección: El hecho de que Genma y su viejo amigo Soun Tendo habían acordado que sus hijos se casarían, un matrimonio concertado (*Miai* en japonés) que tan común había sido en la sociedad Japonesa. La temática del matrimonio vuelve a relucir, igual que en el ejemplo anterior de *Dragon Ball*, solo que aquí tenemos a un personaje, una de las hijas de Tendo, la temperamental **Akane**, que no se ha llevado nunca muy bien con ningún hombre, y que no está dispuesta a celebrar una ceremonia en contra de su voluntad con un muchacho al que ni siquiera conoce. A partir del instante en el que se encuentran y se establece el acuerdo, la vida de ambos jóvenes estará unida no sólo por el pacto de sus padres, sino también por la obligatoriedad de trato hacia los

hombres, derivada de la tradición japonesa de contraer matrimonio con aquella mujer a la que vieses despojada de sus ropas, como se muestra con mucho humor en los primeros capítulos de la serie (Medina, 2011)



Portada del primer tomo de Ranma 1/2 (1988)

Akane es un personaje muy especial, que se opone, igual que las feministas japonesas que he repasado en el apartado del Japón de 1980, al patriarcado y el sistema familiar tradicional japonés. Asumió desde pequeña la responsabilidad de continuar la saga familiar de los Tendo en lo que a artes marciales se refiere, lo que la llevó a entrenar sin parar y a desafiar a cuantos rivales fuese, con tal de mejorar su técnica y destreza. Todo hasta el extremo de llegar a desarrollar, como el lector habrá podido adivinar, una cierta antipatía hacia los hombres, contra los que no soporta perder, a los que incluso desafía en masa cuando debe entrar en el instituto. A pesar de ello, se encuentra desde muy niña enamorada de otro personaje, el doctor Tofu Onu por el que incluso llegó a dejarse el pelo largo para aparentar una mayor feminidad. Todo ello llevará a que **Akane** demuestre una profunda hostilidad a la idea de tener que casarse con un hombre tan presumido y egocéntrico como **Ranma** al que para colmo no ama (y es bastante mejor que ella en la práctica de las artes marciales, aunque eso nunca lo admitiría). Esta concepción de la realidad cambiará por supuesto con el tiempo y llegará a desarrollar respecto a su prometido una auténtica relación de amor/odio que nunca hallará un término medio (Medina, 2011)

Los planes de **Rumiko Takahashi** de representar a la mujer japonesa de la época a través de sus creaciones no se quedaron ahí. Además de **Akane**, en *Ranma 1/2* hay una serie de personajes femeninos que muestran diversas facetas de la sociedad del momento. Estos son algunos de ellos:

- **Shampoo**: Miembro de una de las tribus de mujeres luchadoras más peligrosas de China, **Shampoo** perdió su honor cuando una chica llamada **Ranma** (nuestro protagonista) la derrotó ante todo el mundo sin apenas esforzarse. El tema del honor, del *giri*, está presente a través de este personaje, igual que lo estaba en la **Elektra** de Miller. Además, es otra de las afectadas por la maldición de *Jusenkyo* que en su caso consiste en transformarse en gata.

- **Ukyo Kuonji**: Comprometida desde pequeña con **Ranma**, **Ukyo** vivió cómo Genma Saotome estafaba a su padre llevándose el puesto ambulante de comida que le había apalabrado como dote abandonándolos a su suerte, lo que condenó a ambos a la ruina. Otro ejemplo del recurrente tema del matrimonio, cuyas repercusiones son, como el lector podrá observar, inmensas tanto para la mujer en Japón como en sus representaciones en el arte del *manga*.

- **Cologne**: Abuela de **Shampoo**. Es la única rival capaz de derrotar a Happosai, maestro de artes marciales de **Ranma** y su padre, que en el pasado estuvo enamorada aunque se cansó de su carácter mujeriego. Es también una gran especialista en técnicas ancestrales de combate. Su condición de mujer le hizo dominar todos los estilos de lucha que antepoñían el uso del aura y de la

fuerza espiritual antes que el físico propio, lo que unido a sus brillantes conocimientos de fisioterapia la convierten en una adversaria temible. O lo que es lo mismo: el personaje femenino más mayor en edad es también el más estereotipado, el que encaja con el arquetipo de personaje femenino del *shonen*, un personaje con poderes más emocionales y menos físicos.

- **Nodoka Saotome**: Mujer de Genma y madre de **Ranma**, aceptó que su marido la abandonase a cambio de que su hijo se convirtiese en el mayor maestro del mundo de artes marciales, a cambio eso sí de que en el caso de que no lo lograra, ambos se harían el *Seppuku* (*Harakiri*) y ella misma se encargaría de cortarles la cabeza. Tenemos por tanto un personaje que bajo la fachada del arquetipo femenino tradicional, es una especie de "prueba" de en lo que se convertiría **Akane** conforme avanza la colección

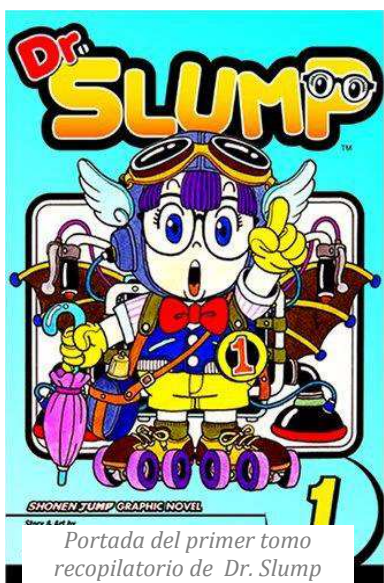


De izquierda a derecha Shampoo, Ukyo, Cologne y Nodoka en su versión anime de *Ranma ½*
(Medina, Javier, 2011)

Como decía al comienzo de este apartado, el otro gran autor de la década de los 80, en cuanto a relevancia, se llamaba **Akira Toriyama**. Nacido el 5 de abril de 1955 es un dibujante de *manga* y diseñador de personajes japonés, desde muy pequeño sintió un gran interés por el dibujo, aunque era bastante perezoso. Tras la escuela primaria y el instituto, en 1974 entró en la Escuela Superior Industrial, y fue contratado inmediatamente por una empresa de publicidad en Nagoya. Allí trabajó durante tres años pero estaba muy aburrido y su relación con sus jefes llegó a convertirse en algo desagradable, por lo tanto decidió retirarse y a dedicarse al *manga* (Nistal, 2011)

Su vida de *mangaka* empezó con una publicación en la *Shonen Jump* de **Shueisha** (que, como los lectores podrán adivinar después de que la haya nombrado en numerosas ocasiones, es la publicación de *manga* más importante y exitosa de Japón). Más tarde crearía muchas historias que también serían publicadas en esa revista y, posteriormente, recogidas en tomos. Gracias a sus populares personajes, **Toriyama** fue inmensamente popular en Japón y en el extranjero durante la década de los años 1990, en la primera década del siglo XXI su fama ha decaído debido al menor éxito de sus producciones más recientes. A pesar de su fama y de su exposición pública, y al igual que ocurre con otros *mangakas* en general, a **Toriyama** no le gusta la exposición en los medios de comunicación y son muy raras las ocasiones en que algún periodista le ha logrado hacer una entrevista o tomado una foto para un diario extranjero. (Nistal, 2011)

Antes de conseguir el reconocimiento mundial con *Dragon Ball*, la serie que haría pasar a la historia a **Akira Toriyama** dentro y fuera de Japón, al punto de haber llegado a ser el *manga* y el *mangaka* más conocidos del mundo, su salto a la fama llegó con **Dr. Slump**, que se publicó en la *Shonen Jump* entre 1980 y 1984. Gracias a ella recibió en 1981 el Premio de *Manga* otorgado por la editorial *Shogakukan*. La aceptación del *manga* fue masiva y, menos de un año después de su aparición, el 8 de abril de 1981, se estrenó el primer episodio de la serie de animación. En total, se recopilaron 18 volúmenes de *manga* (publicados en nuestro país por Planeta de Agostini) y la serie de televisión sobrepasó los 240 episodios (Nistal, 2011)



Dr. Slump narra las aventuras absurdas del profesor Senbei Norimaki y de su creación, un robot con forma de niña de 10 años llamada **Arale**. Completan el reparto los habitantes del hogar de Norimaki, el extraño lugar llamado Villa Pingüino. El Doctor Norimaki asume las funciones de padre, que al ser construida artificialmente, no es capaz de conectar sentimentalmente con nada. En otra serie esto sería utilizado como recurso dramático, pero Toriyama crea un contexto humorístico, de modo que **Arale** entiende la mayoría de cosas que le dicen al pie de la letra, algo que junto a su fuerza-sobrehumana y sus habilidades, da pie a numerosas situaciones surrealistas. Tampoco tiene ningún sentido del pudor, utilizando esto como *gag* recurrente de la historia.

Como otros personajes femeninos que ya he analizado, simpatiza con los animales, tiene un sentimiento ecologista y proteccionista de la naturaleza, característica que parece recurrente y común para mujeres del cómic occidental y japonés. Precisamente, la única vez que se la ve de mal humor (y triste) es cuando, tras haber liberado a un oso del zoológico, éste es atacado inmediatamente por un cazador. **Arale** es un robot, por lo tanto no cumple con ninguna de las muchas funciones de los seres vivos (no crece, no se reproduce, no necesita ir al baño, etc.). Se "alimenta" con Robovitamina-A, y le encanta jugar con excrementos (otro de los *gag* recurrentes). También tiene extraordinarias habilidades en todas las materias escolares a las que asiste (matemáticas, biología, educación física, etc.).

El doctor Norimaki, su creador, utiliza uno de sus inventos para conseguir una madre para **Arale**. Es el mito del matrimonio japonés está visto aquí desde la perspectiva masculina, y representado en la figura del doctor y de **Midori Yamabuki** la bellísima profesora de **Arale** y sus amigos, quien enseña y cuida a todos sus alumnos. Su atractivo físico (larga cabellera rubia y estilizada figura) no son nada comparados con el placer que da su compañía, y aunque por momentos sea una mujer de carácter fuerte, la mayoría del tiempo deslumbra a todos los hombres por su docilidad y amabilidad. Más adelante en la serie esta relación termina, como mandan los cánones, en matrimonio del cual resulta un niño llamado Turbo quien tiene superpoderes.

4. LAS MUJERES EN EL SHONEN: SAINT SEIYA, CABALLEROS DEL ZODIACO



«No estoy sola, aunque mis aliados los Caballeros del Zodiaco y yo misma encontremos la muerte, otros caballeros ocuparán nuestro lugar»

Marin de Águila, personaje de Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco). La imagen pertenece a la adaptación anime del manga

Dragon Ball no fue el único *shonen manga* de éxito de los años 80. La época dorada de este género se completó además con una serie de obras que, unidas, marcaron a varias generaciones y establecieron las bases de las colecciones de éxito actuales. **Los Caballeros del Zodiaco, Saint Seiya** en el original, fue otro de los grandes éxitos de los 80, gracias a la fuerza que desprendían las páginas de su creador, **Masami Kurumada**, y a la intrincada mitología que éste desarrolló (dando pie a numerosas secuelas y precuelas que se publican aún hoy en día).

Nacido en Tokyo el 6 de Diciembre de 1953, es seguramente uno de los autores más famosos y apreciados por aficionados de todo el planeta. Desde pequeño, **Masami** tuvo pasión por el dibujo, lo que lo llevó a participar en varios concursos hasta ganar, en uno de ellos, el máximo galardón al presentar su trabajo titulado *Otokoraku* (1974). Fue así que un editor lo contrató para que trabajara como su asistente, mejorando su estilo durante los siguientes tres años de su vida. **Kurumada** no tiene un buen trazo gráfico y esto puede verse reflejado en la anatomía de los personajes que, además de ser muy simples, son algo desproporcionados. A pesar de eso, resulta ser un autor más que capaz a la hora de crear el marco en el que se desarrollan las historias, todas ellas muy bien ambientadas y que recurren siempre a temáticas históricas o sociales. A la edad de 21 años, el joven *mangaka* debuta en las páginas de *Shonen Jump*, de la mano de *Sukeban Arashi*, obteniendo de inmediato un gran reconocimiento. Su fama fue en aumento junto al repertorio de sus obras, entre las que se destacan *Ring Ni Kakeru* (entre 1977 y 1981), *Fuma No Kojiro* (1982), *Otoko Zaka* y *Raimei No Zaji* (ambas en 1988) (Editores de Tebeos, 2013b).

Pero la cumbre de su increíble crecimiento como autor llega gracias a **Saint Seiya** (creada entre 1985 y 1991), una obra que destaca respecto a sus contemporáneos desde el punto de vista narrativo, que es publicada en el año 1986 reuniendo 28 volúmenes y que más tarde es adaptada al animé, alcanzando una totalidad de 144 episodios. (Editores de Tebeos, 2013b). El argumento de la serie se centra en la historia de un grupo de jóvenes guerreros denominados “santos” (o “caballeros”), cuyo protagonista principal es Seiya (Santo o caballero que porta la armadura de Pegaso). Estos guerreros luchan del lado de la diosa griega **Atenea** reencarnada en la humana **Saori Kido** para proteger a la humanidad

de las fuerzas del mal que quieren dominar la Tierra. Para sus batallas, cada santo utiliza su energía interior ligada al universo (el “cosmos”), sus técnicas especiales de lucha, y sus armaduras, todas inspiradas en cada una de las 88 constelaciones, las cuales los representan como caballeros o Santos de **Atena** y los protegen en los combates.

Los personajes femeninos, como suele ser habitual en estas obras, son escasos. La primera que se nos presenta es **Saori Kido** la Reencarnación de la diosa **Atenea** en la época de la serie. Al principio parece ser sólo una exitosa empresaria heredera de la Fundación Graude de su abuelo Mitsumasa Kido, pero después descubre su verdadero origen, y conforme pasa la serie empezará a madurar más en su comportamiento y a afrontar su destino como diosa de la guerra. Es secuestrada, como suele ser habitual con las mujeres en el *shonen manga*, y tiene que ser rescatada por Seiya. Tiene un corazón puro y amable, como suele ocurrir también en el arquetipo de personaje femenino clásico.

Como contrapunto de **Saori**, y presentando casi por primera vez en este tipo de género un modelo de mujer de este estilo, tenemos a **Marin de Águila**. Se trata de la maestra de entrenamiento de Seiya. El Patriarca (el guardián del Santuario, intermediario entre **Atenea** y los Caballeros, en realidad un enemigo), le asignó a Seiya como discípulo, cuando éste fue al Santuario para realizar su entrenamiento como Caballero, debido a que **Marin** era de origen japonés, al igual que Seiya. **Marin** es un mujer metódica y de carácter frío, de fuerte personalidad, destaca por lo distante que es en toda la serie, no expresa nunca sentimientos afectivos hacia nadie. (La Guía Saint Seiya, 2013)

Marin es un personaje bastante enigmático que oculta numerosos secretos y plantea varios misterios. Sus enseñanzas y su entrenamiento son clave para el desarrollo del héroe y durante una gran parte de la historia este permanece con la duda sobre la identidad de **Marin**, pensando que pueda tratarse de su perdida hermana **Seika**. No llega al nivel de la mujer fatal que podemos ver en el cómic occidental, pero es perfectamente un modelo a medio camino entre el personaje femenino típico del *manga* y alguien como **Elektra Natchios**. **Marin** es un Caballero de Plata femenina, pelirroja, de la que únicamente se sabe que buscaba a su hermano menor, aunque al obtener el título de Caballero y maestra, dejó de lado la búsqueda para centrarse en sus deberes. **Marin** hace apariciones relámpago en las que dice sólo lo esencial, aunque parece muy inteligente y observadora. Su personaje se ve rodeado por un profundo misterio por saber quien se oculta detrás de su máscara, ya que su rostro nunca es revelado a diferencia de otros Caballeros mujeres



Marin con y sin su característica máscara

Kurumada mantiene mucho tiempo el suspense sobre la cuestión de la posible relación entre ella y Seiya. A pesar que más de una vez se pudo ver su máscara rota o caída, sólo tenemos una idea de sus rasgos faciales gracias a la ilusión de un enemigo, quien toma su

forma para engañar y tratar de eliminar a Seiya con el recuerdo de su hermana. (La Guía Saint Seiya, 2013)

Y es que debido al código de los Caballeros mujeres, **Marin** no revela nunca su rostro. Seiya nunca tuvo la oportunidad de conocer la cara de su maestra, ya que siempre se ocultaba detrás de la máscara que le había sido impuesta. Estas máscaras, que no permiten que veamos las reacciones y las expresiones faciales de sus portadoras, son las que poseen todos aquellos Caballeros que por naturaleza son mujeres puesto que, en el origen de todo, no se admitían los Caballeros mujeres (La Guía Saint Seiya, 2013) Es una sutil pero evidente relación con la prohibición en Japón de que las mujeres pudiesen acceder a determinados ámbitos en la sociedad, y también a algunas ropas tradicionales utilizadas en otras partes del mundo que son impuestas a través de la cultura o de la religión a las mujeres, como es el caso del *burka* en algunos países árabes o islámicos, que es nombrado en muchas ocasiones (no siempre con razón) como un símbolo de la opresión hacia la mujer por no permitir que se vea ninguna parte de sus cuerpos. La máscara de **Marin** es la más simple y austera de las mostradas en la serie, y es la única que no lleva símbolos o marcas distintivas, lo que denota además su origen humilde.



Seiya y Marin, alumno y maestra, en el una imagen de la adaptación anime de la serie

Marin estaba al tanto de las maquinaciones del falso Patriarca del Santuario y participa de forma encubierta en la rebelión para derrocarlo- Va tan lejos como para desobedecer y convertirse en una traidora. Su presencia en la serie demuestra la virtud de las mujeres en la guerra, que pese a ser minoría, no se quedan atrás en importantes momentos luchando contra enemigos de increíble poder. Sin equilibrar la balanza entre hombres y mujeres, algo complicado por la época en la que se

publicó, sí al menos el autor reflejó la idea de representar mujeres guerreras capaces de entrar en batalla igual que los héroes masculinos, gozando por ello de una meritoria popularidad.

5. LA MUJER DEL MANGA SE GLOBALIZA: AKIRA



«Un tebeo hiperbólico, desmesurado, apabullante (...) Akira revalida una y otra vez, siempre con nota alta, lo endiablado de su montaje, la pirotecnia deslumbrante de sus infinitas escenas de acción.»

Rafael Marín, teórico del cómic y guionista en Bibliópolis. La imagen corresponde al cartel de la película de Akira, que adaptaba gran parte del manga (1988)

Akira es un cómic histórico por haber sido la obra que hizo que el cómic japonés se introdujera en todo occidente. Escrito y dibujado por **Katsuhiro Otomo**, se empezó a publicar en Japón en 1984 y pronto se convirtió en un best-seller en su país, pero fue a raíz de su publicación en Estados Unidos por un sello de **MARVEL Cómic** (versión que fue la que llegó a Europa) cuando logró su máxima relevancia, cosechando en ambos territorios un éxito sin precedentes y significando el primer acercamiento importante del público occidental al cómic japonés y a sus peculiaridades narrativas. Cuando empezó a publicarse, *Akira* fue todo un fenómeno. Estamos a mediados de los 80, y el *manga*, como los lectores de este trabajo han podido comprobar ya, supone una forma nueva de entender el cómic que tuvo una gran aceptación entre un gran público que desconocía mayoritariamente incluso que existiera cómic en Japón, y no digamos ya un cómic que, como *Akira*, alcanza cotas de calidad tan altas (Serrano, 2013b)

Si esto no es suficiente, su adaptación animada cinematográfica (escrita y dirigida por el propio **Otomo** antes de finalizar el *manga*, y que es una versión obligatoriamente comprimida del cómic con un final diferente) causó a su vez un gran impacto en occidente, tanto en autores como en aficionados, marcando el pistoletazo de salida para la invasión de la animación japonesa en occidente a partir de mediados de los años 90. Fue el primer ejemplo de *manga* que viene acompañado de adaptación animada que sirve para popularizar o dar a conocer aún más a un público más numeroso la obra original en cómic, al estilo de lo que había provocado *Dragon Ball* años antes en contados países, pero no solo destinado a jóvenes. En la actualidad, *Akira* está considerada como un título de culto (calificativo que también comparte su adaptación cinematográfica) (Serrano, 2013b)

Akira nos sitúa en la desolación planetaria tras una hipotética III Guerra mundial. En el año 2019, 38 años después de dicho conflicto, provocado a raíz de una descomunal explosión, la ciudad de Neo-Tokyo se prepara para albergar los primeros Juegos Olímpicos desde el fin de la guerra. Japón está al borde del desastre interno, debido a los constantes

problemas políticos que llevan a sus habitantes a cometer delitos, especialmente a los jóvenes. Vagan sin rumbo por una sociedad que no tiene nada que ofrecer más allá de la constante presencia del ejército y de una incipiente religión que augura la llegada de Akira, una especie de mesías que, según dicen, fue el causante de la explosión causante de la guerra. Kaneda y su pandilla de moteros inadaptados se interponen sin saberlo en los planes de un equipo de científicos que trabajan en controlar las energías que desprende Akira, con el fin de emplearlo como arma. Tetsuo, amigo de Kaneda, sufre un accidente y es llevado a unas instalaciones militares, lugar donde los científicos descubrirán que posee el potencial de controlar dichas energías y, por tanto, al propio Akira. Tetsuo, que padece problemas de autoestima y de integración (como gran parte de la sociedad japonesa) logra escaparse de los que tratan de experimentar con él, convirtiéndose en una amenaza para el mundo, en una espectacular trama en la que no falta acción, un grupo de resistencia, escenas surrealistas e inquietantes, e intrigas de corrupción política



Kei en la película de Akira (1988)

Precisamente, en ese grupo de resistencia, encontramos a **Kei**. Siguiendo el modelo establecido por **Marin de Águila**, y pese a pertenecer a géneros diferentes, **Kei** es también una mujer luchadora que apenas muestra sus sentimientos, pero que es consciente del mundo en el que vive y no tiene ningún problema en combatir por mejorarlo. El papel de **Kei** en la resistencia es importante

porque es completamente leal a su causa y para Ryu, el jefe organizativo y mentor de la joven. Su personaje está mucho más desarrollado en el *manga* que en la película, en la que interpreta sin más al interés amoroso de Kaneda. Tiene un carácter fuerte, y demuestra una persistencia que le lleva a descubrir la existencia de los sujetos de prueba originales de un secreto proyecto psíquico del gobierno. **Lady Miyako** es uno de esos sujetos, y ayuda a **Kei** a canalizar sus pensamientos, descubriendo así que es capaz de controlar la energía que utiliza Akira y emplear la telepatía.

En todos los géneros del *manga* hay chicas o mujeres fuertes, aventureras, que no le temen al destino. Desde los inicios del *manga*, la figura femenina ha estado ligada a historias que giraban en torno a su apariencia externa y al rol social que le es adjudicado. Se ha jugado mucho también con la ambigüedad sexual, como se ha podido comprobar con el personaje de **Ranma** en las páginas anteriores (recordemos que cambia de sexo al contacto con el agua fría). Pero aquí **Kei** se presenta con unos rasgos militarizados, masculinos por momentos, acercándose a una especie de modelo femenino japonés occidentalizado. Es como una "Mujer-X" de **Chris Claremont** llevada al *manga*.

Kei es la propulsora de una nueva imagen de la mujer de acción del *manga*, que hoy en día podemos ver en obras como *Gantz* de **Hiroya Oku** (mucho más sexualizado) o en posteriores obras de **Otomo** como *La Leyenda de Madre Sarah* (1990), historia que nos narra como una mujer se embarca en un solitario y peligroso viaje en busca de sus hijos, en un mundo futurista y con un ambiente *cyber-punk* que recuerda a **Akira**.

CONCLUSIONES



Viñeta de *The Uncanny X-Men* vol.1 #222 (Guión de Chris Claremont. Dibujo de Marc Silvestri. 1987)

A lo largo de las anteriores páginas he tratado de exponer al lector un proyecto que se inició en la cabeza del autor que lo escribe hace ya 3 años. He tenido muchas asignaturas a lo largo de la carrera que me han gustado y que podrían haber servido perfectamente para unir los dos “mundos” a los que pertenezco (el de la sociología y el del cómic), pero pocas me ofrecían tantas posibilidades como la sociología del género. El papel de las mujeres en el cómic está lleno de tópicos, de palabras huecas, de personas que hablan sin entender y que consideran aún hoy en día que el mundo del cómic pertenece al 100% al hombre, sin lugar ni espacio para las mujeres. Muchas palabras y muy poca literatura seria, o estudios serios en castellano que avalasen estos hechos, que muchos difunden y afirman basados en sensaciones. Exactamente igual que lo que ocurre cuando se habla de personajes como el Capitán América (asociado eterna y equivocadamente a los organismos oficiales estadounidenses y a ideologías extremistas nacionalistas), o cuando se habla del *manga* y de sus supuestas eternas alusiones a la pedofilia, los abusos a menores y la representación “angelical” de jóvenes.

Pues no, ni una cosa, ni la otra. Ni todos los superhéroes norteamericanos son unos nacionalistas extremistas, una exaltación de su patriotismo, ni todo el *manga* está compuesto por pequeños ángeles completamente sexualizados.

Si hay algo que se debe destacar en estas conclusiones, por encima del resto de aspectos, es que no existe una regla única que defina al mundo del cómic. Como arte, el cómic es variable, subjetivo, abierto a interpretaciones tanto de lectores como de autores. Y esto sirve también para los temas (sean sociales o no) de los que tratan sus historias. La narración, a través de la combinación de texto e imágenes en el caso del cómic, es uno de los instrumentos que estructuran esas relaciones sociales, que permite intercambios de experiencias, nociones, y la consolidación de la identidad social, ya sea individual o colectiva. La narración tanto en Norteamérica como en Japón, sus orígenes arraigados en la historia de cada país y las circunstancias sociales de su creación y su posterior desarrollo ha sido otro de los puntos que he querido remarcar a lo largo del trabajo.

Como el lector habrá visto, el cómic de superhéroes norteamericano siempre había estado en manos masculinas. Compartía con otros géneros como el de la fantasía heroica dos grandes arquetipos femeninos: la virgen (la doncella indefensa) y la *femme fatale*. La primera es casi siempre el amor del héroe, pura y recatada, que asume su papel sin protestas, de forma sumisa, y su función suele ser secuestrada por los enemigos del héroe. La *femme fatale* en cambio es una mujer agresiva, aparentemente liberada de la dominación de los hombres, del patriarcado, pero que o bien es malvada y por tanto acaba sufriendo castigo por su error (salirse de la norma social) o bien se descubre con el tiempo equivocada en su actitud y acaba encontrando a un hombre, el héroe, que la lleve al “buen camino”. Ambos modelos son, como puede verse, igualmente machistas. Responden a las fantasías masculinas de las sociedades examinadas: una doncella que bebe los vientos por los hombres o una mujer fatal cuya conquista es mucho más excitante, pero que debe acabar con ella convertida en una esposa y madre ideal.

Las mujeres en los primeros años de **MARVEL Comics**, en la década de 1960, eran personajes secundarios a la sombra de los héroes varones, siempre por debajo de ellos en protagonismo y poder. Eran una minoría en un mundo de hombres que muy a menudo

llegaban a pelear entre ellos por conseguir su atención. Las heroínas no tenían nunca poderes físicos. No había ninguna con super-fuerza o con habilidades de lucha cuerpo a cuerpo. Eran sobre todo habilidades defensivas o basadas en la magia o en poderes psíquicos, como los poderes de invisibilidad de **Susan Richards** o los poderes mentales de **Jean Grey**. Teniendo todo esto en cuenta, puede afirmarse que efectivamente la visión de las mujeres que se daba en estos tebeos estaba desfasada, pero no tanto como parece visto con la óptica actual. Las mujeres de **MARVEL** no terminaban de representar la realidad de la América de los años sesenta, muy posiblemente por desconocimiento de la misma (sus creadores eran hombres demasiado mayores para entender la mentalidad de las mujeres jóvenes de entonces), pero también hay que tener en cuenta que ofrecer unas mujeres tridimensionales y realistas no era una prioridad para **Stan Lee** y el resto de los creadores de la editorial (Watcher, 2011).

Así, en décadas posteriores y especialmente en los años 80, llegamos a una época en la que comienzan a despuntar unos autores que crecieron con esas historias, pero que también estaban inmersos en un mundo que comenzaba poco a poco su globalización, en el que el intercambio cultural, de información, de ideas políticas y de tendencias, estaba a la orden del día. **Byrne**, **Claremont** y **Miller**, entre otros, eran autores modernos que, independientemente de sus tendencias políticas (los dos primeros orientados hacia la izquierda, Miller un poco más orientado hacia la derecha política), supieron plasmar todos esos cambios sociales, representar la realidad de América y del mundo y ofrecer en sus historias, esta vez sí, unas mujeres tridimensionales, que ganan en profundidad y carácter. Todo en un momento en el que el feminismo y todos los movimientos relacionados con la reivindicación de las mujeres asimilaban los cambios producidos durante la década anterior, y se embarcaban en la recta final de la segunda ola feminista que por desgracia comenzaría poco después a perder algo de fuerza, diluida en los constantes debates sobre la sexualidad de las mujeres

Al mismo tiempo se producía un auténtico *boom* del *manga* japonés a nivel internacional, sin perder la esencia y las señas de identidad de este arte. Al analizar cómo se representan las mujeres en las obras se establece una relación entre la figura femenina ficticia y el papel real de la mujer en la sociedad. Como decía en el comienzo del trabajo, la manera en la que vemos a una persona cualquiera y a su representación en el cómic viene dada por la educación cultural de las personas y su visión. Al enfocarse, como es el caso de este trabajo, específicamente en los aspectos de las obras que ilustran el movimiento o pensamiento feminista, se puede ver claramente la lucha por la igualdad y la justicia reflejados en los actos que estos autores escriben para sus personajes. Puede que ellos no fuesen conscientes, igual que los norteamericanos, de esa reproducción del contexto social que realizaban reproduciendo una realidad, pero estaban reafirmando la identidad social de las mujeres en ese momento concreto.

Tradicionalmente “atadas” a las labores de la casa debido a las expectativas de la sociedad aristocrática japonesa, las mujeres en la sociedad modernizada después de la Restauración de 1868 (una cadena de eventos que condujeron a un cambio en la estructura política y social de Japón en el período comprendido de 1866 a 1869, período de cuatro años que abarca parte del período Edo y el comienzo de la Era *Meiji*), como hemos podido ver, empezaron a buscar una manera en que podrían construir su propia identidad. **Rumiko**

Takahashi es un ejemplo de una mujer heredera de esa situación. Tanto la propia **Rumiko** como los autores contemporáneos a ella son capaces de adaptarse a las nuevas tendencias y cambiar el papel de la mujer en el *manga* progresivamente, con pequeños detalles que llevan hasta nuestros días, en los que en occidente el *manga* es un auténtico fenómeno entre las jóvenes *otakus* (fanáticos y fanáticas del *manga*), y se ha convertido en una forma de vida. Es evidente, por tanto, que a finales de los años 80 se inició el comienzo de un cambio que en estos momentos continúa hacia la normalización de la mujer en el *manga*, y que pasa sobre todo por la superación de las barreras entre las diferentes temáticas del cómic japonés.

Puedo decir entonces, tras examinar los diferentes ejemplos propuestos, que los autores de cómic, igual que los lectores, aprenden, "practican el género" en cada interacción social con los demás. En el curso de un día reproducimos socialmente el género en miles de acciones menores, con nuestras familias, en nuestro trabajo o con amigos. Este mismo proceso nos ayuda a comprender el género como institución social que se crea y recrea en nuestra interacción con los demás y se produce también en el cómic a todos los niveles: tanto a nivel visual, como a nivel de guión. Todo producido por el contexto y el mundo en el que vivimos. El mismo en el que viven los autores de cómic. Y esto es independiente de la realidad social, sea Norteamérica o Japón.

A lo largo de la historia de los cómics, ha existido un gran desequilibrio de sexos. Un potencial desperdiciado, al evolucionar las obras que más ventas y difusión generan hacia un "club de chicos del cómic", en el que la mujer parece no tener cabida. Pero las lectoras y las autoras de cómic han existido siempre. Su manera de entender este arte, su diversidad, son un factor importantísimo, que debería tenerse en cuenta para el futuro del medio. Una concepción diferente que va desde lo artístico hasta lo social. No es suficiente con que unos autores promuevan estos cambios en sus obras. Es necesario que las mujeres comiencen a reivindicar su lugar dentro de la industria, demostrando que el cómic debe ser un medio que puede permitir aumentar la visibilidad de colectivos y organizaciones, de minorías sobre las que debemos poner nuestro foco sociológico. Es evidente que cuando se escribe sobre una condición física o social, los miembros de una minoría tendrán cierta ventaja al representarla. Como arte social que creo que el cómic debe estar abierto a todos y a todas las visiones del mundo.

La comparativa entre Occidente y Asia, entre Estados Unidos y Japón, es un tema también recurrente en este trabajo. No a nivel directo, puesto que no era mi propósito inicial, pero el hecho de analizar gran parte de los diferentes modelos y situaciones en las que se encuentran las mujeres en la producción de cómic de los años 80 en cada país, conectándolo con el contexto de esa época, sirve también para analizar las particularidades propias de dos países muy diferentes, pero que han seguido unos caminos paralelos en cuanto a la globalización y expansión de su cultura, a raíz sobre todo de los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial. La interacción cultural entre ambos en general ha sido y sigue siendo intensa en muchos aspectos, unos lazos que han quedado debidamente demostrados, aunque solo sea a niveles puramente superficiales y comerciales.

La influencia del arte, la literatura, el cine, la estética y la cocina japonesa en los Estados Unidos ha sido constante en las últimas décadas, y todo parece indicar que lo seguirá siendo en el futuro. De la misma manera, la cultura norteamericana ha sido impactante en Japón. Música, literatura, arte y arquitectura producidas en norteamérica, combinados con la ropa y la comida (que incluye por supuesto la *fast food*) irrumpieron en el país del Sol Naciente hace ya mucho tiempo, y tampoco parece haber indicios de que el fenómeno vaya a decrecer. Lo cierto es que el aspecto cultural es solamente un reflejo, entre otros, de la manera en que las relaciones Estados Unidos-Japón son entendidas, algo que supo entender perfectamente **Frank Miller** en su *Daredevil* con **Elektra**.

Conocer la cultura de un país, sus tradiciones, sus sistemas de educación y sus problemas sociales,... investigar estas cuestiones no es necesariamente útil. Pero nos enseña que una cultura y sus habitantes no deben permanecer ajenos al resto del mundo, haciendo referencia a la importancia de los valores culturales. Esos valores constituyen en gran parte los ideales de un pueblo. parte de las tradiciones que permitieron la aparición tanto de obras como las que he analizado en este estudio, que ahora se consideran clásicas en muchos casos, como también a las ideas y normas que rigen las sociedades modernas, en la medida en que expresan la idiosincrasia propia de un lugar. Ningún país crea de cero todo ello. Todos trabajan sobre temas antiguos que han forjado dicha idiosincrasia, y que se reproducen en todos los ámbitos de la sociedad. Las obras de arte tienen la oportunidad expresar esos valores, y nosotros como sociólogos tenemos la capacidad de analizarlas, algo que he tratado en gran medida de realizar en este trabajo.

De este modo, creo que es justo reivindicar en este apartado final también la necesidad de que la sociología se acerque cada vez más al “público general”, a través de estudios parecidos al que les acabo de presentar. En un mundo como el actual, en el que las adaptaciones cinematográficas de héroes del cómic, y en el que el cine, el cómic y los videojuegos, amén de otras formas culturales en las que las figuras heroicas están a la orden del día, la sociología debe jugar un papel fundamental. Debemos estudiar todos los interrogantes que se presentan, las causas y consecuencias sociales de estas y otras adaptaciones, y las causas y consecuencias sociales del material en el que se basan esas adaptaciones. Los cómo, los cuándo y el porqué del regreso de los héroes clásicos en un momento de crisis como el actual.

Debemos hacer un esfuerzo por acercar la mirada sociológica a este y otros temas de gran calado e importancia en la actualidad, ocupar un espacio científico que nos debe pertenecer por derecho y que en estos momentos ocupan otras disciplinas que no pueden abarcar todos los aspectos que la sociología sí que puede analizar a través de sus métodos y teorías. Entra en juego no solo la sociología de género, también la sociología de la comunicación y la cultura, la publicidad y el marketing desde el punto de vista sociológico, la historia visual y de la imagen, y otras ramas que son necesarias y que debemos reivindicar como sociólogos, ya seamos estudiantes o profesores. Para ello es importante enseñar que hay vida más allá de las teorías y los autores clásicos, de las estadísticas y las gráficas. Que se pueden conjuntar las cosas que nos gustan con lo que estudiamos, buscando nuestro elemento personal y aportando al mismo tiempo nuestros conocimientos para el avance de la sociología como ciencia.

Para acabar, me gustaría dedicar este trabajo a una serie de personas. Sin todos ellos y ellas jamás habría sido posible realizar este trabajo.

En primer lugar, a mi tutora, **Rosa**, por apoyarme en todo lo que he necesitado para este trabajo, por hacer el inmenso esfuerzo por comprender mis “frikadas” del mundo del cómic, haciéndolo todo con una gigantesca ilusión que rivalizaba en ocasiones con la mía. Por supuesto, gracias a **Abel, Arantxa, Brais, Bruno Orive, Jorge, Joaquín, Julián, Roberto, y Stacy** por aguantarme cuando me he puesto pesado con este y otros temas, y por estar ahí siempre, en los momentos fáciles y los difíciles. Sois importantísimos de una manera u otra, y cualquier palabra que escriba o diga para expresar esto se quedará siempre corta. Por último, y aunque estoy seguro de que me olvido de un montón de gente de los que tendré que acordarme en la próxima dedicatoria que haga, también me gustaría agradecer todo el apoyo a **los foreros del foro de UniversoMarvel.com**, en especial a **Andreu, Andrés, Antonio, Agustín, Axier, Borja, Celes, David, Christian, Guillermo, Ibai, Iván, Javi, Marta, Miguel, Olga, Óscar, Unai y Víctor**, a los que tengo el placer de conocer personalmente (excepto a algunos, pero todo se andará) desde hace ya unos años, y que han compartido conmigo esta maravillosa afición durante todo este tiempo.

Y sobre todo, sobre todo, se lo dedico **a mis padres**.

Sin ellos, simplemente, aquel chico que hoy escribe estas líneas jamás habría empezado a leer cómics o a estudiar sociología.

Sin ellos, el sueño no habría sido posible.



BIBLIOGRAFÍA

Bernabé, Marc (2012) *El papel de las chicas en el shonen manga*. De la web http://www.tebeosfera.com/documentos/documentos/el_papel_de_las_chicas_en_el_shon_en_manga.html

Collins, Robert M. (2007) *Transforming America: Politics and Culture During the Reagan Years*, Columbia University Press

Dallas, Keith. (2013) *American Comic-Booh Chronicles*. De la web <http://www.twomorrows.com/media/ACBC80sPreview.pdf>

Del Castillo Hernández, Noemí (2008) *.Historia del maquillaje desde sus inicios a la actualidad*. De la web <http://www.slideshare.net/F4rr0w/historia-del-maquillaje-presentation>

Departamento de Estado de Estados Unidos (2008) Reseña de la Historia de Estados Unidos. Capítulo 14: *El nuevo conservadurismo y un nuevo orden mundial*. De la web. <http://photos.state.gov/libraries/argentina/8513/ushistory/RHEUCap14.pdf>

Díaz Balda, Maria Antonia (2011). *El cómic feminista: Un poco de historia*. Universidad de Salamanca. De la web http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/112914/1/DGL_DiezBalda_comic.pdf

Dijkstra, Bram (1996). *Evil Sisters: The Threat of Female Sexuality in Twentieth-Century Culture*. Henry Holt & Company

Diario Público (2011). *Occupy no es otra cosa que una panda de gamberros, ladrones y violadores*. De la web <http://www.publico.es/internacional/407039/frank-miller-llama-ladrones-y-violadores-a-occupy-wall-street>

Echols, Alice (1989). *Daring To Be Bad: Radical Feminism in America 1967-1975*. University of Minnesota Press.

- Editores de Tebeos** (2013a). *Rumiko Takahashi*. Autor no indicado. De la web <http://www.editoresdetebeos.com/autor.aspx?pdI=7>
- Editores de Tebeos** (2013b). *Masami Kurumada*. Autor no indicado. De la web <http://www.editoresdetebeos.com/autor.aspx?pdI=66>
- Eisner, Will** (2002) *El cómic y el arte secuencial*. Norma Editorial
- Fernández Buey, F.** (2012). *Entre mayo del 68 y la Guerra de Vietnam*. Web de la Universitat Pompeu Fabra http://www.upf.edu/materials/polietica/_pdf/mayo68.pdf
- Giddens, Anthony** (2005) *Sociología*. Alianza Editorial
- Gombrich, E.H.** (1982) *Arte e Ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*, G. Gili, [1960]
- Higueras, Georgina.** (2009). *La revolución silenciosa de la mujer japonesa*. Política Exterior N°131 - Septiembre / Octubre 2009. De la web <http://www.politicaexterior.com/archives/5833>
- Jiménez, Jesús.** (2011) *Wonder Woman, la resurrección de un mito a manos de George Pérez*. De la web <http://www.rtve.es/noticias/20110128/wonder-woman-resurreccion-mito-manos-george-perez/399072.shtml>
- Jung, Carl Gustav.** (2000) en Jung, Carl Gustav Jung 9. *Ensayo de exposición de la teoría psicoanalítica. 1912-1913. 1955/ «11. Sobre psicoanálisis. Obra Completa. Volumen 4. Freud y el psicoanálisis*. Ed. Trotta
- Karam, Verónica.** (2007) *HISTORIA DE JAPÓN*, Universidad Nacional Autónoma de México. De la web <http://www.mexicodiplomatico.org/>
- La Guía Saint Seiya** (2013). *Marin de Águila*. Autor no indicado. De la web <http://snk-seiya.net/guiasaintseiya/Personajes.htm>
- Mackie, Vera.** (2003) *Feminism in Modern Japan: Citizenship, Embodiment and Sexuality (Contemporary Japanese Society)*. Cambridge University Press
- Matos, Diego.** (2010a.) *V de Vigilantes: El guión de cómic (Escribiendo tebeos II)* De la [web](http://www.zonanegativa.com/?p=14511)
- Matos, Diego.** (2010b). *V de Vigilantes: El guión de cómic (Escribiendo tebeos I)* De la web <http://www.zonanegativa.com/?p=14306>
- McCloud, Scott** (1995). *Cómo se hace un cómic: El arte invisible*. Ediciones B
- McCloud, Scott** (2012) *Hacer Cómic: Secretos Narrativos del cómic, el manga y la novela gráfica*; Astiberri Ediciones
- Medina, Javier** (2011). *Ranma ½; la locura transformista de Rumiko Takahashi*. De la web <http://drakenland.wordpress.com/2011/05/28/ranma-%C2%BD/>

Moore, Alan (1982) Ensayo en tres partes aparecido en *The Daredevils* 4 a 6, Marvel UK, 1982. Escrito por Alan Moore. Traducido por **Frog2000** en <http://frog2000.blogspot.com.es/2011/02/sexismo-en-los-comics-1-por-alan-moore.html>

Montero Plata, Laura (2012). *El Mundo Invisible de Hayao Miyazaki*, Dolmen Editorial. Palma de Mallorca. España

Morán Infiesta, Ana. (2012) *George Perez: rehaciendo a Wonder Woman*. De la web <http://www.pasadizo.com/index.php/pincha-aqui-para-consultar-nuestro-archivo-gg/1446-561>

Napier, S. (2001) *Anime from Akira to Princess Mononoke. Experiencing Contemporary Japanese Animation*. Palgrave Macmillan.

Nistal, Alberto (2011) *Biografía: Akira Toriyama*. De la web <http://mangadelbueno.blogspot.com.es/2011/11/biografia-akira-toriyama.html>

Observatorio de la Economía y la Sociedad del Japón (2010). Texto completo en <http://www.eumed.net/rev/japon/>

O'Hara, Craig (1999). *The Philosophy of Punk*, AK Press

Padilla Zelada, Diego (2005). *Cómics e Identidad Social*. De la web <http://www.sepiensa.net/edicion/index.php?option=content&task=view&id=536&Itemid=40>

Pérez Lanza, C.B (2011) *Género y Ciencia. ¿Avances o retrocesos?*, en *Contribuciones a las Ciencias Sociales*. De la web www.eumed.net/rev/cccs/12/

Puleo, Alicia (2000) *Ecofeminismo: hacia una redefinición filosófico-política de Naturaleza y ser humano*, en Celia Amorós, *Feminismo y Filosofía*, Síntesis

Puleo, Alicia (2005) *Del ecofeminismo clásico al deconstructivo: principales corrientes de un pensamiento poco conocido*, en Celia Amorós y Ana de Miguel, *Teoría feminista*. De la Ilustración a la globalización, ed. Minerva, Madrid

Russell, Bertrand et al. (2010) en *Free Love: Anarchism and Free Love, Casual Sex, Free Love Advocates, Polyamory, Sex Positivism- Hippie*. Bertrand Russell, Robert A. Heinlein, Hugh Hefner, Jean-Paul Sartre, William Blake, Sexual Revolution, Alfred Kinsey, Abbie Hoffman. Books, LLC.

Santiago, Ardith (2007) *Tezuka: God of Comics*. De la web http://web.archive.org/web/20070716014936/http://www.hanabatake.com/research/tezuka.htm#_ednref11

Serrano, Jose A. (2013a). *Alan Moore*. De la web <http://www.guiadelcomic.com/alanmoore/>

Serrano, Jose A. (2013b). *Akira*. De la web <http://www.guiadelcomic.com/manga/akira.htm>

Tajfel, H., & Turner, J. C. (1986) *The social identity theory of intergroup behaviour*. En S. Worchel & W. G. Austin (Eds.), *Psychology of intergroup relations*. IL: Nelson-Hall

Thompson, Howard (2005) *Road to Freedom: The Advocate History of the Gay and Lesbian Movement*. Mark.Long

Urrero, Guzmán (2008). *Frank Miller y la cultura japonesa*. De la web
<http://www.thecult.es/Comic/frank-miller-y-la-cultura-japonesa.html>

Varillas, Rubén (2013) *La Arquitectura de las Viñetas*. Viaje a Bizancio Ediciones

Watcher, The. (2011). *El papel de la mujer en los cómics*. De la web
<http://thewatcher.espacioblog.com/post/2009/04/27/el-papel-la-mujer-los-comics-marvel-i>



CRÉDITOS DE LAS IMÁGENES

Todas las imágenes del presente trabajo pertenecen a las editoriales por las que fueron publicadas, y han sido incorporadas al mismo con el fin de ilustrar las teorías presentadas por el autor. Todas las imágenes pertenecen al archivo personal del autor que las ha recopilado durante años, a excepción de las indicadas.

INTRODUCCIÓN

PÁGINA 3: Charles Xavier, líder de los X-Men (Imagen del X-Men vol.1 #53. Guión de Mark Waid. Dibujo de Andy Kubert.. 1996)

LAS MUJERES EN EL CÓMIC: DESARROLLANDO UN MÉTODO DE ANÁLISIS

PÁGINA 6: Autorretrato de Marjane Satrapi, autora y protagonista de Persepolis (L'Association, 2007) <http://www.payvand.com/news/07/jun/1288.html>

PÁGINA 7: Scott McCloud, teórico del cómic (McCloud, Scott. 1995). En la imagen, la representación en forma de cómic de McCloud <http://meelton.blogspot.com.es/2009/10/scott-mccloud.html>

1. EL CÓMIC COMO ARTE SOCIAL

PÁGINA 8: The Marilyn Diptych (1962), por Andy Warhol, uno de los artistas más influenciados por el mundo del cómic. <http://en.wikipedia.org/wiki/File:Marilyndiptych.jpg>

2. ESTEREOTIPOS Y REPRESENTACIÓN VISUAL: HISTORIAS PARA HUMANOS

PÁGINA 9: Ilustración de Jacob Borshard que muestra en tono de humor los arquetipos en el mundo del cómic (2009) <http://thestuff.nakatomiinc.com/2010/10/25/archetype-times-table-3-by-jacob-borshard/>

3. EL PODER DE LAS PALABRAS

PÁGINA 11: Neil Gaiman (izquierda) y Will Eisner (derecha), sin duda alguna, dos de los autores de cómic más importantes de la historia, gracias a sus renovadoras técnicas narrativas y la temática de sus obras.

PÁGINA 13: Póster de Astérix en América (Hahn, Gerhard. 1994) <http://www.index-dvd.com/covers/300/asterixenamericacine-300a.jpg>

LAS MUJERES EN EL CÓMIC NORTEAMERICANO DE LA DÉCADA DE 1980

PÁGINA 15: Imagen de la portada del *The Sensational She-Hulk* vol.1 #1 (Guión y dibujo de John Byrne. 1989)

1. ESTADOS UNIDOS EN LA DÉCADA DE 1980

PÁGINA 16: Ronald Reagan, cuadragésimo presidente de los Estados Unidos (1981-1989) en su discurso de despedida el 11 de enero de 1989. Imagen de *Legends* vol.1 #5 (Guión de John Ostrander y Len Wein. Dibujo de John Byrne. 1987) [http://dc.wikia.com/wiki/Ronald_Reagan_\(New_Earth\)](http://dc.wikia.com/wiki/Ronald_Reagan_(New_Earth))

PÁGINA 17: Gerry Studds, miembro de la Cámara de Representantes de los Estados Unidos, admitió su homosexualidad en 1983 y posteriormente fue reelegido 6 veces. <http://bioguide.congress.gov/scripts/biodisplay.pl?index=s001040>

PÁGINA 18: La aparición de Reagan en *Marvel Transformers UK Annual* 1985 (Guión de Simon Furman. Dibujo de Jeff Anderson) http://en.wikipedia.org/wiki/Ronald_Reagan_in_fiction

2. EL CÓMIC EN LOS ESTADOS UNIDOS DE 1980

PÁGINA 20: Alan Moore. Guionista (Imagen de *Watchmen* vol.1 #1. Guión de Alan Moore. Dibujo de Dave Gibbons. 1986)

PÁGINA 21: Portada de *Creepy* #119 (1980) <http://www.comicvine.com/creepy-119/4000-91805/>

PÁGINA 22: Ilustración de José Luis García-López de *Wonder Woman* para la guía de estilo de DC Comics

PÁGINA 23: Origen de *Wonder Woman* en *Wonder Woman* vol.2 #1 (Guión de Greg Potter y George Pérez. Dibujo de George Pérez. 1987)

PÁGINA 24: Portada del recopilatorio de *V for Vendetta* (1982-1989. Guión de Alan Moore y dibujo de David Lloyd). Obra convertida en símbolo de las protestas contra la gestión de la crisis económica

PÁGINA 25: Portada de *The Daredevils* #5 (1982) en el que aparece un fragmento del ensayo sobre el feminismo en el cómic de Moore http://marvel.wikia.com/Daredevils_Vol_1_5

PÁGINA 26: Imagen de *Espectro de Seda II*, extraída de *Watchmen* vol.1 #8 (Guión de Alan Moore. Dibujo de Dave Gibbons. 1987)

3. LA MUJER TOTAL: LA MUJER INVISIBLE

PÁGINA 27: Susan Storm Richards (Viñeta del *Fantastic Four* vol.1 #284. Guión y dibujo de John Byrne. 1985)

PÁGINA 28: Portada del *Fantastic Four* vol.1 #564 (Mark Millar y Bryan Hitch. 2009) por Bryan Hitch, que homenajea a la ilustración *Freedom from want* (1943), de Norman Rockwell que muestra el modelo de familia norteamericana de esa década.

PÁGINA 29: Viñetas interiores de John Byrne para el *Fantastic Four* vol.1 #245 (Guión y dibujo de John Byrne. 1982), en el que se muestra la entrevista que mantiene Susan

PÁGINA 30: Portada del *Fantastic Four* vol.1 #245 (1984), por John Byrne

PÁGINA 31: Viñeta final del *Fantastic Four* vol.1 #267 (Guión y dibujo de John Byrne. 1984), en el que se comunica a Reed la muerte de su hijo

4. LA MUJER GUERRERA: ELEKTRA

PÁGINA 32: Mary Jo Duffy, editora asociada de *Elektra: Asesina* (Imagen de *Elektra: Assassin*. Guión de Frank Miller, dibujo de Bill Sienkiewicz. 1986)

PÁGINA 33: A la izquierda, Frank Miller en 2002. A la derecha, portada del Daredevil vol.1 #181, una de las más icónicas de la colección (Guión y dibujo de Frank Miller y Klaus Janson. 1982)

PÁGINA 34: Viñeta inicial del Daredevil #175 (Guión de Frank Miller. Dibujo de Frank Miller y Klaus Janson. 1981)

PÁGINA 35: Izquierda, Electra en la tumba de Agamenón (1869), la representación clásica del personaje por Frederic Leighton. Derecha, la Elektra de Miller convertida en un personaje casi mítico y sobrenatural (Detalle de la portada del Daredevil vol.1 #190. Guión de Frank Miller, dibujo de Klaus Janson. 1983)

PÁGINA 36: Bullseye acaba con la vida de Elektra (Guión de Frank Miller. Dibujo de Frank Miller y Klaus Janson. 1982)

PÁGINA 37: Elektra resucitada, en la viñeta final del Daredevil vol.1 #190 (Guión de Frank Miller. Dibujo de Klaus Janson. 1983)

5. LAS MUJERES-X DE CHRIS CLAREMONT

PÁGINA 38: Jean Grey, Fénix (Viñeta de X-Men, vol. 1 #101. Guión de Chris Claremont. Dibujo de Dave Cockrum. 1976)

PÁGINA 39: Viñeta final del The Uncanny X-Men vol.1 #134 (Guión de Chris Claremont, dibujo de John Byrne. 1980)

PÁGINA 40: Viñeta de The Uncanny X-Men vol.1 #139 en el que se muestra por primera vez a Tormenta como líder de los X-Men (Guión de Chris Claremont. Dibujo de John Byrne. 1980)

PÁGINA 41: X-Men (vol.2010) #30 (2012). Guión de Brian Wood. Dibujo de David López. Una de las famosas alusiones de Tormenta a la "Diosa" del Ecofeminismo

PÁGINA 42: A la izquierda, la Tormenta original de John Byrne (The Uncanny X-Men vol.1 #127. Guión de Chris Claremont. 1979). A la derecha, la primera aparición de la Tormenta "punk" (The Uncanny X-Men vol.1 #173 (Guión de Chris Claremont, dibujo de Paul Smith. 1983)

PÁGINA 43: Portada del The Uncanny X-Men vol.1 #201. El enfrentamiento entre Tormenta y Cíclope, con guión de Chris Claremont y dibujo de Paul Smith (1986)

PÁGINA 44: La icónica viñeta del The Uncanny X-Men vol.1 #168 (Guión de Chris Claremont y dibujo de Paul Smith. 1983), en la que Kitty se enfrenta a Xavier

PÁGINA 45: Viñeta del The Uncanny X-Men vol.1 #170 (Guión de Chris Claremont y dibujo de Paul Smith. 1983), en la que se ve a Pícara huyendo de su casa adoptiva.

PÁGINA 45: Evolución del aspecto visual de Pícara entre 1981 y 1991 en las páginas de The Uncanny X-Men. Los cambios artísticos y los gustos de los consumidores variaron entre la versión de Dave Cockrum y la de Jim Lee. Entre medias, Paul Smith, John Romita Jr. y Marc Silvestri, entre otros, dieron forma al aspecto cada vez más hiper-sexualizado de la joven mutante.

PÁGINA 46: Viñeta del The Uncanny X-Men vol.1 #141 (Guión de Chris Claremont. Dibujo de John Byrne. 1981) Muestra por primera vez a una mujer liderando un equipo de villanos mutantes

PÁGINA 47: A la izquierda, imagen de Emma Peel en el episodio de Los Vengadores en el que aparecía el Club Fuego Infernal. A la derecha, pin-up de Emma Frost como la Reina Blanca por John Bolton (1987)

PÁGINA 48: Moira enfrentándose a Joe, su marido, en The Uncanny X-Men vol.1 127 (Guión de Chris Claremont, dibujo de John Byrne. 1979)

PÁGINA 49: Detalle de la portada hecha por Bill Sienkiewicz para el Dazzler vol.1 #28 (Guión y dibujo de Frank Springer. 1983). Una de las más icónicas de la colección.

LAS MUJERES EN EL MANGA JAPONÉS DE LA DÉCADA DE 1980

PÁGINA 50: Kei en la portada de uno de los capítulos contenidos en el vol.4 de la edición norteamericana de Akira (2005) <http://gallery.minitokyo.net/view/506166>

1. JAPÓN EN LA DÉCADA DE 1980

PÁGINA 51: Discurso del emperador Shōwa conocido en Occidente por su nombre de pila, Hirohito. Fue el 124^º emperador de Japón desde 1926 hasta 1989. En la imagen, una de las últimas fotografías tomadas del emperador <http://www.xtimeline.com/evt/view.aspx?id=46930>

PÁGINA 52: Cartel de Memorias de una Geisha (Marshall, Rob. 2005), película basada en un best-seller que mostraba la clásica representación de la mujer japonesa <http://www.seriesypeliculasyonkis.com/memorias-de-una-geisha/>

PÁGINA 53: Mitsu Tanaka (la segunda por la izquierda) en una conferencia de la Asociación de Mujeres Japonesas, en 2004 http://web.icu.ac.jp/cgs_e/2005/04/keynote-speech-by-ms-tanaka-mi.html

2. EL MANGA EN EL JAPÓN DE 1980

PÁGINA 55: Moritaka Mashiro, protagonista de Bakuman, obra que narra el camino al éxito de dos jóvenes que quieren convertirse en mangaka, autores de manga (Guión de Tsugumi Ohba. Dibujo de Takeshi Obata. 2008). La imagen pertenece a la promoción de la colección

PÁGINA 57: Tezuka sentado sobre los tomos recopilatorios de otra de sus obras más famosas: Astroboy <http://www.aprenderjaponesdesdecero.com/2012/03/osamu-tezuka-el-padre-del-manga/>

PÁGINA 58: Imagen que muestra diferentes ejemplos de los géneros que podemos encontrar en el manga. Además de los mencionados Shōjo y Shōnen, podemos ver otros como em Maho Shōjo, caracterizado por la presencia de chicas con objetos mágicos o el Kodomo, manga infantil <http://elhuevodelangel.blogspot.com.es/2008/05/gneros.html>

PÁGINA 59: Bulma y Son Goku en la adaptación al anime de Dragon Ball

PÁGINA 60: Portada del segundo tomo recopilatorio de Nausicaä, por Hayao Miyazaki, edición USA (2004)

PÁGINA 61: La frase que inspiró a Rumiko Takahashi, la autora de manga más importante de la historia. Fue pronunciada por Kazuo Koike, su profesor en la escuela de dibujo Gekiga Sonjuku (Tokyo). En la imagen, representación de Rumiko junto a todas sus exitosas creaciones. <http://lapatrullaxsiempregana.blogspot.com.es/2011/04/educando-con-rumiko-takahashi.html>

PÁGINA 62: Akane y Ranma, prometidos por obligación y siempre peleados (Imagen de la adaptación al anime de la colección)

PÁGINA 63: Portada del primer tomo de Ranma 1/2 (1988)

PÁGINA 64: De izquierda a derecha Shampoo, Ukyo, Cologne y Nodoka en su versión anime de Ranma ½ (Medina, Javier. 2011)

PÁGINA 65: Portada del primer tomo recopilatorio de Dr. Slump

4. LAS MUJERES EN EL SHONEN: SAINT SEIYA, CABALLEROS DEL ZODIACO

PÁGINA 66: Marin de Águila, personaje de Saint Seiya (Los Caballeros del Zodiaco). La imagen pertenece a la adaptación anime del manga

PÁGINA 67: Marin con y sin su característica máscara

PÁGINA 68: Seiya y Marin, alumno y maestra, en el una imagen de la adaptación anime de la serie

5. LA MUJER DEL MANGA SE GLOBALIZA: AKIRA

PÁGINA 69: Rafael Marín, teórico del cómic y guionista en Bibliópolis. La imagen corresponde al cartel de la película de Akira, que adaptaba gran parte del manga (1988) <http://geekynerfherder.blogspot.com.es/2012/05/movie-poster-art-akira-1988.html>

PÁGINA 70: Kei en la película de Akira (1988)

http://www.geeksofdoom.com/2011/11/15/twilight-star-kristen-stewart-may-be-playing-kei-in-live-action-akira-remake/2011-11-15-akira_kei

CONCLUSIONES

PÁGINA 71: Viñeta de The Uncanny X-Men vol.1 #222 (Guión de Chris Claremont. Dibujo de Marc Silvestri. 1987)