

"I saw the wonder and the delight in her face and knew the mistake I'd made. So some of us belittled the Marvels. So we didn't appreciate them. That wasn't important. They weren't here to win the approval of the petty and the small-minded. They were here to save the innocent".

PHIL SHELDON EN MARVELS NÚMERO 4.

Era algo digno de ser visto: el hombre gigante caminaba sobre edificios altos como montañas con el sol brillando fuerte en sus ojos, como un niño entre sus juegos de construcción; Hulk y Thor tomaban parte en peleas a puñetazos que estaban más allá de lo homérico; Iron Man cruzaba Manhattan a toda velocidad y se tomaba tiempo para saludar a las secretarias de las oficinas; una antorcha podía encender el cielo nocturno en cualquier momento y, te lo aseguro, si mirabas hacia arriba, verías a los Cuatro Fantásticos volar en su *fantasticar* hacia su próxima gran aventura; y el Capitán América... él era el primero de todos. No todo era luz y gloria, desde luego. Los Milagros tenían su lado oscuro: los mutantes. Pero mejor no hablar demasiado de ellos, ¿quién sabe si tu hijo podría convertirse en uno?

Este es el mundo que encontramos

# LA EDAD DE LOS MILAGROS

POR: JAIME INFANTE

en *Marvels*, donde el guionista Kurt Busiek y el ilustrador Alex Ross relatan desde el punto de vista del periodista Phil Sheldon la epopeya de los personajes de la editorial Marvel, ambientada en la misma época en que aparecieron. Es una ficción posmoderna y nostálgica, pero también es una historia del cómic desde dentro de las historietas -al menos, del lado Marvel del espectro-, que comprende desde la aparición de la primera Antorcha Humana (octubre de 1939) hasta la muerte de Gwen Stacy (junio-julio de 1973); es decir, según las divisiones convencionales de la historia del medio, desde los albores de la Edad de Oro hasta el principio de la de Bronce. En este artículo vamos a cubrir el mismo periodo de tiempo, haciendo un breve repaso crítico por la historia del cómic de súper héroes hasta llegar a la explosión de los primeros diez años de la Era Marvel.

Sí, existía Marvel previamente a *Fantastic Four*: antes, bastante antes de que en noviembre de 1961 llegara a las tiendas esa llamarada azul de creatividad perfecta, Marvel contaba ya con una larga trayectoria, aunque bajo otros nombres y con proyectos diferentes. Timely Comics había nacido en 1939 como división para la publicación de los emergentes *comic-books*, a partir de la editorial de *pulps* Red Circle. Si atendemos a la división convencional de las Edades del Cómic, la primitiva Timely corresponde a la Edad de Oro, que comenzó en junio de ese mismo año, fecha de portada de *Action Comics* número 1. Durante esta época había comenzado a experimentarse con el formato *comic-book*, que ofrecía historietas nuevas en tamaño revista, en lugar de las habituales recopilaciones de material ya aparecido en periódicos y otras publicaciones. La moda de los aventureros enmascarados, que se había ido gestando en los *pulps* y que había alcanzado su cénit en Superman (heredero de *Gladiator* o de Doc Savage), permeó fuertemente la naciente industria. Algunas de las principales editoriales eran National Comics (actual DC Comics, y responsable de la mencionada cabecera *Action Comics*), Timely Comics (actual Marvel Comics, y objeto de este artículo) y Fawcett Comics (desaparecida en 1953). El niño atento a los expositores de la tienda de ultramarinos de

su pueblo o barrio podía descubrir, mes a mes, un incipiente mundo de aventuras, mucho más sencillas que los problemas cotidianos y la apocalíptica política internacional del momento: en National Comics aparecieron el mencionado Superman, Batman, The Flash, Hawkman, Green Lantern, Aquaman, Wonder Woman, Plastic Man (que empezó su carrera en Quality Comics pero que en 1956 sería adquirido por National Comics) y un largo etcétera; en Timely aparecerían Namor The Sub Mariner, The Human Torch o Captain America; Fawcett tenía su mayor éxito en su propia versión de Superman -lo que les valdría no pocos contenciosos legales posteriormente-: Captain Marvel.

Las historias eran sencillas y autoconclusivas, y se centraban en conflictos y apocatástasis. El telón de fondo histórico era la salida de la Gran Depresión - con Superman como campeón de los desfavorecidos- y la II Guerra Mundial - con el Eje como súper villano definitivo, el Capitán América como encarnación de los valores cristiano-demócratas estadounidenses-. Aquí nace uno de los grandes motivos que acarrearía el cómic de súper héroes -quizá más adelante de manera algo anacrónica... ¿o no? -: el héroe representa la libertad, el villano la tiranía totalitaria. Pero también surgieron los prodigios, las maravillas, los milagros. No podemos observarlos sin una



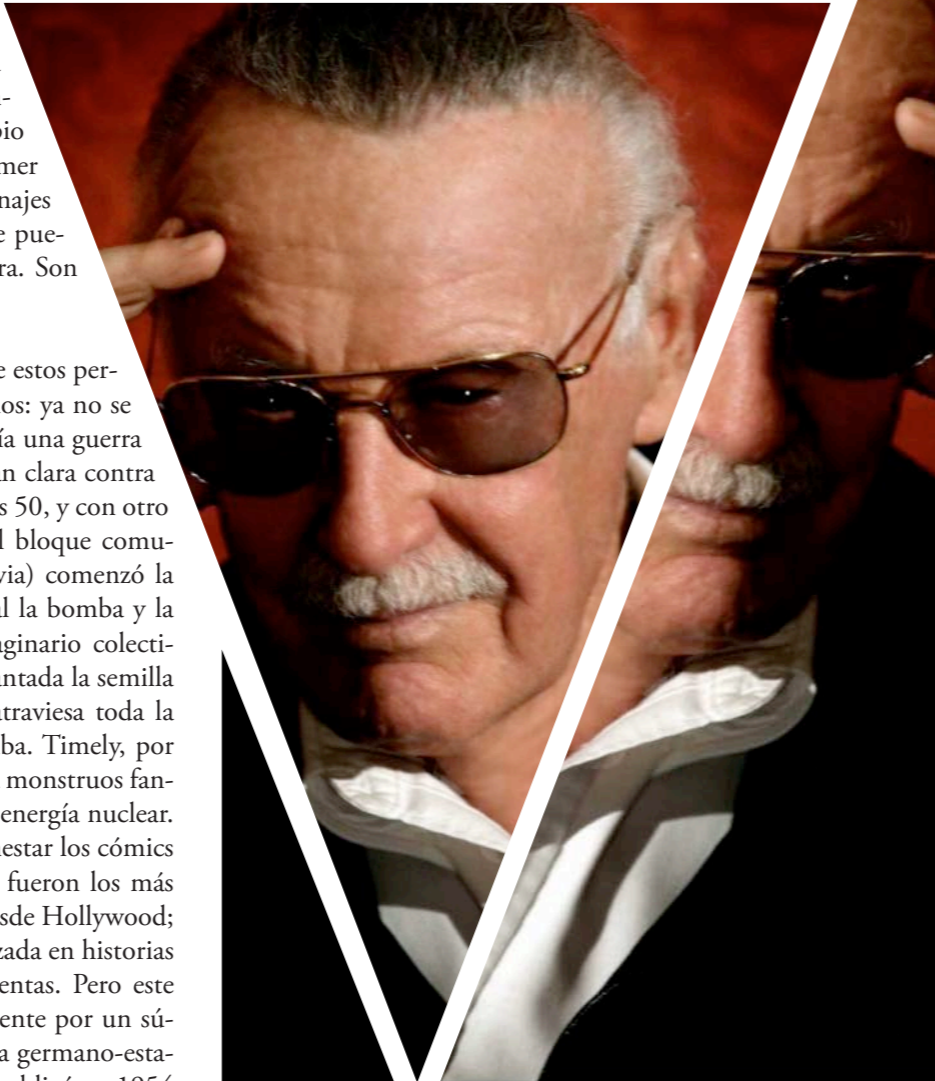
cierta distancia irónica posmoderna, porque no cabe duda de que, como ya hemos visto, son portadores de una inevitable ideología. Pero, como el propio Busiek dice en su introducción al primer volumen de *Astro City*, estos personajes pueden acarrear cualquier idea, porque pueden expresarla de manera bastante pura. Son alquimia narrativa.

Con la victoria aliada la popularidad de estos personajes disminuyó hasta casi extinguirlos: ya no se necesitaban campeones porque no había una guerra que luchar; o, al menos una otredad tan clara contra la que combatir. A mediados de los años 50, y con otro enemigo establecido para EE. UU. (el bloque comunista de los países del Pacto de Varsovia) comenzó la llamada Edad Atómica, durante la cual la bomba y la energía nuclear son las reinas del imaginario colectivo, junto con sus riesgos. Así queda plantada la semilla de la otra gran línea transversal que atraviesa toda la historia del medio: el miedo a la bomba. Timely, por ejemplo, sacó toda una línea dedicada a monstruos fantásticos, en gran parte inspirados en la energía nuclear. Con la inauguración del estado de bienestar los cómics de romance, los *westerns* y los *thrillers* fueron los más exitosos, imitando el canon pautado desde Hollywood; nació la editorial EC Comics, especializada en historias de terror y suspense escabrosas y violentas. Pero este florecimiento fue cortado prematuramente por un súper villano de la vida real: un psiquiatra germano-estadounidense, el Dr. Frederic Wertham publicó en 1954 *The Seduction of the Innocent*, donde se postulaba que la violencia en los cómics estaba detrás de la delincuencia juvenil, y llevó a la industria ante el Subcomité del Senado sobre Delincuencia Juvenil. La industria empezó a estar muy mal vista y muchas de las editoriales desaparecieron, obligando a los autores a migrar hacia otros medios y propiciando la creación de métodos de autocensura, como el Comics Code. EC cerró sus puertas. Sin embargo de la caída en la ignominia y el exilio nació un cambio profundo, similar al florecimiento del teatro isabelino ante la censura puritana.

Durante la Guerra Fría el triunfalismo de la ciencia -sinónimo de "progreso" y de "América"- y la contienda entre los soviéticos y los estadounidenses -por ejemplo, en la naciente carrera espacial- dio un nuevo impulso ambivalente al género superheróico. En octubre de 1956 la Edad de Plata comenzó oficialmente con un ejercicio de reinención: la aparición del segundo Flash. Esta reinención es tempranamente posmoderna: Barry Allen, tras recibir sus poderes, decide adop-

tar el nombre en homenaje a su héroe de los tebeos, Jay Garrick, el Flash de la Edad de Oro, por tanto, aquí hay ya meta-ficción. A este replanteamiento de un personaje clásico para una nueva etapa le siguió tres años más tarde la aparición de Hal Jordan, el nuevo Green Lantern.

Y entonces llegó la edad de las Milagros. El cambio definitivo no surgió del lado de National Comics, sino de su competencia: en 1962 Timely Comics, en esa época llamada Atlas Comics, fue relanzada como Marvel Comics en noviembre de 1961 con la aparición de *Fantastic Four*, de Stan Lee y Jack Kirby. El editor de Atlas, Martin Goodman, quería repetir para su compañía el éxito que National había conseguido con la creación de la *Justice League of America*, un cómic que reunía en un sólo equipo a los héroes más populares de la compañía. Goodman hizo el encargo a Lee -cuyo nombre real es Stanley Lieber-, un guionista de plantilla desencantado con su trabajo, que decidió replantear la idea a su propio gusto: crear el grupo de héroes que a él le gustaría



75



leer. Inspirándose en *Challengers of the Unknown*, también de la compañía rival, Lee y Kirby crearon un grupo que rompía con la norma porque sus protagonistas no tenían necesidad de ocultar sus identidades y las historias avanzaban mediante las dinámicas de grupo y conflictos entre sus protagonistas. Sin embargo lo más revolucionario sería la aparición de La Cosa, el primer personaje importante en poseer un súper poder que lo convierte en un monstruo, propiciando todo tipo de problemas de identidad y abriendo una doble vía que sería explotada por las siguientes generaciones de autores: la alerta sobre los peligros de este cientificismo ciego, que puede crear monstruos y el cuestionamiento de los ideales portados hasta ahora por los personajes; en adelante los héroes comenzarían a reflexionar sobre su función y a tener problemas con sus personalidades. En la Edad de Oro podríamos decir que los personajes eran premodernos, construidos como una más de las funciones lógicas que construyen el argumento de la historia, pero sin ejercer como portadores de cambio o de características individuales, más allá del diseño y del súper poder. La Edad Atómica serviría como bisagra, sin un progreso real -el triunfalismo de la posguerra y el empuje patriótico hacia la Guerra Fría eran los motores principales, al menos en el género súper heroico, aunque lo que sucedía en lugares como EC era muy diferente- salvo en el estilo artístico, más depurado gracias a las pautas marcadas

por artistas como Kirby, Infantino y Kane. La Edad de Plata, más concretamente las aportaciones de Stan Lee, Jack Kirby y Steve Ditko desde Marvel, permitiría al género entrar en una primera modernidad, aportando a los personajes profundidad y espacio para el cuestionamiento, y propiciando el conflicto en las historias, que ya no se basaban sólo en la apocatástasis. Es imposible sobrevalorar la labor de Kirby: su estilo, aparentemente plano, es en realidad, cuando está bien entintado, una suerte de cubismo: la pierna de un personaje podía estar en el suelo, soportando el peso del personaje, mientras su puño golpeaba unos segundos después; la anatomía puede parecer incorrecta, pero sólo hay que sumarle la variable tiempo para comprobar su audacia y genialidad.

Entre estos milagros camina Philip Sheldon, el fotógrafo de *Marvels*; a ellos apunta el objetivo de su cámara, aterrorizada por la posibilidad de que los milagros desplacen al hombre común, pero maravillado por el puro gozo de lo asombroso. A *Fantastic Four* le siguieron el monstruo atómico definitivo y uno de los personajes que con los años conseguiría una interioridad más compleja: Hulk (por Stan Lee y Jack Kirby, en *The Incredible Hulk* #1, mayo de 1962); el torturado adolescente y personaje esencial de esta época Peter Parker, Spider-Man (Stan Lee y Steve Ditko, *Amazing Fantasy* #15, agosto de 1962); el primer Dios en pasearse por las páginas de un cómic, Thor (Stan Lee y Jack Kirby, en *Journey into Mystery* #83, agosto de 1962); Iron Man, que planteaba la potencia y los riesgos de la tecnología (Stan Lee y Don Heck, en *Tales of Suspense* #39, marzo de 1963); el personaje que abrió la mística y sicodelia de la década a los cómics, el Doctor Strange (Stan Lee y Steve Ditko, en *Strange Tales* #110, julio de 1963); los X-Men, de escaso éxito pero que proponía a unos héroes que encarnaban la lucha por los derechos civiles (Stan Lee y Jack Kirby, en *The X-Men* #1, septiembre, 1963); el gran grupo de héroes Marvel, los Vengadores, con una dinámica de conflictos de grupo aún mayor (Stan Lee y Jack Kirby, en *The Avengers* #1, septiembre de 1963); o el súper héroe víctima de la radiación con la mayor de las debilidades, el ciego Daredevil (Stan Lee y Bill Everett, *Daredevil* #1, abril de 1964), entre muchos otros. Todo ello lo vio Philip Sheldon; todo lo fotografió.

Habría que esperar hasta los años ochenta para encontrar un momento de evolución tan espectacular en el medio; pero, aún así, aunque los dibujos parezcan planos y los textos sobre-escritos, las historias cursis y la moraleja inocentona, estas historietas son la base de la narración en el cómic de súper héroes posterior -y, cada vez más, de la industria de los *blockbusters* veraniegos: ahora, para ver la maravilla, hay que mirar a la pantalla más que a la página-

Durante este tiempo las aventuras pasaron de lo realista -entiéndase la limitación del significado de este término en este contexto- a lo melodramático; la partida de Steve Ditko de *The Amazing Spider-Man* es el momento en que la segunda opción triunfó sobre la primera: el Duende Verde, el archienemigo de Spider-Man, resultaba ser Norman Osborn, el padre de un amigo del enmascarado y no un ciudadano anónimo, como pretendía Ditko, eliminando toda posibilidad de verismo y horror en favor del drama estilizado y exagerado.

Durante más de diez años los Milagros marcaron la tendencia en una industria a la que tantas veces se había intentado enterrar. Hasta el día en que ella murió. Gwen, la preciosa hija del recientemente, por entonces, fallecido Capitán de policía Stacy no era precisamente una chica que pasase desapercibida; era la clase de jovencita que hacía que algunas cabezas se giraran cuando pasaba por el pasillo de un restaurante; que podría haber triunfado con su mente y esfuerzo en un mundo tan machista; la chica que tenía en sus manos el corazón de Peter Parker. Su vida se le escapó de entre los dedos a Spider-Man como un hilillo de agua cuando trataba de salvarla de las manos de un Duende Verde especialmente enloquecido y peligroso. Su cuello se rompió, y con ella se fueron la inocencia y la alegría de los cómics, que habían entrado en un mundo más adulto, como sus lectores ya por aquel entonces. Un mundo que sólo podría volver a ser alegrado por la luz de los milagros.

Este es el mundo que capturan Busiek y Ross en *Marvels*, que son capaces de transmitir la urgencia del momento, el peligro de vivir en una ciudad cuyas calles son cortadas casi a diario por alguna pelea entre dioses. Este es el mundo en el que los lectores hemos podido sumergirnos por más de cincuenta años, y que, aunque celebrado actualmente más en las pantallas que en las viñetas, y víctima y beneficiaria del capitalismo tardío en la figura de la todopoderosa Disney, aún puede reservar algunas alegrías al creyente que aventure hundirse en las fantasías de cuatro colores de tantas décadas de tradición. Un buen lugar para empezar, por qué no, es *Marvels*.

76

