

Superhéroes en la península Ibérica. Identidad nacional, apropiación cultural e influencia estadounidense en la narrativa de la serie de cómics *Ibéros* (2009-17), de Íñigo Aguirre y Javier Tartaglia.

Jorge González del Pozo*
University of Michigan-Dearborn

FECHA DE RECEPCIÓN: 28-05-2019 / FECHA DE ACEPTACIÓN: 15-07-2019

RESUMEN

El estudio se centrará en el análisis e interpretación textual del cómic como manifestación artística, enfocándose particularmente en la adaptación a la idiosincrasia española de un modelo de producción cultural de claro cuño estadounidense que se ha universalizado para desarrollarse internacionalmente, como ocurre en España. Así, mediante esta apropiación y, a pesar de la fuerte influencia del país norteamericano, el texto no deja de ofrecer una obra genuinamente española, especialmente en el contenido, directamente asociado a la realidad peninsular que no deja de emerger entre la estructura aparentemente foránea.

PALABRAS CLAVE

Cómic; Estados Unidos; apropiación cultural; España; parodia

***Iberian Superheroes. National identity, cultural appropriation and
US influence in the Spanish comics *Ibéros* (2009-17),
by Íñigo Aguirre y Javier Tartaglia.***

ABSTRACT

This article will focus on the analysis and textual interpretation of comic as an artistic expression, focusing particularly on the adaptation to the Spanish idiosyncrasy of a model of cultural production created in the United States that has been universalized and developed internationally, as in Spain. Thus, through this appropriation and, in spite of the strong influence from the North American country, the text does not stop offering a genuinely Spanish insight, especially in the content, directly associated with the peninsular reality that does not stop emerging among the apparently foreign structure.

KEYWORDS

Comic; United States; Cultural Appropriation; Spain; Parody

"Now, everyone seems to have a sense of what should be done to develop a good Superman story (or a good Spider-Man story, a good Iron Man story, etc.)"
(Wandtke: 4)

"Los superhéroes son dioses laicos"
(Pacheco en Matute)

Los superhéroes de los cómics ya no son desconocidos, ni están relegados a las llamadas subculturas, como los acápites que abren este estudio demuestran; la trama está ya generalizada, incluso normalizada, y el público general conoce su funcionamiento. Esta morfología, o al menos el desarrollo principal de estos personajes en la animación impresa, se integra ya en el imaginario cultural. Superhéroes venidos desde Estados Unidos, iconos, en definitiva, que se han convertido en dioses laicos, como el histórico dibujante español Carlos Pacheco indica. Desde los cómics originarios, creados para el público infantil e incubados en colectivos más o menos minoritarios, han saltado hasta el momento actual en el que es el cine comercial en su estado más puro el que proyecta el alcance de esta manifestación artística.¹ Este trabajo se centra en el análisis e interpretación textual y visual de este producto cultural; concretamente, estudia la serie *Ibéroes* de Íñigo Aguirre y Javier Tartaglia, cuyo primer número fue publicado en 2012, se enfoca particularmente en la adaptación a la idiosincrasia española de un modelo de producción cultural de claro cuño estadounidense que se ha universalizado para desarrollarse internacionalmente, como ocurre en España. Así, mediante esta apropiación y, a pesar de la fuerte influencia del país norteamericano, el texto no deja de ofrecer una obra genuinamente española, especialmente en el contenido, directamente asociado a la realidad peninsular que no deja de emerger rompiendo la estructura aparentemente foránea. Los superhéroes ibéricos toman prestados los valores esenciales de la ética y la moral de sus predecesores:

¹ La conexión entre el cine y el cómic ha sido crucial para la expansión del primero y su irrupción en las corrientes principales de consumo y entretenimiento alcanzando al gran público que antes prefería otros productos. Además, visualmente el cine ha dotado al cómic de dimensiones que aumentan la experiencia del cómic; así, las películas de superhéroes, como un medio diferente de desarrollar estos personajes, agrandan el mito del cómic: "The viewer of a film is prevented from seeing the next frame before the creator permits it because these frames, printed on strips of transparent film, are shown one at a time. Film, which is an extension of comic strips, enjoys absolute control of its reading –an advantage shared by live theater. In a closed theater, the proscenium arch and the wings of the stage can form but one single panel, while the audience sits in a fixed position from which they view the action contained therein" (Eisner: 40).

each of these heroes is gifted with such powers that he could actually take over the government, defeat the army, or alter the equilibrium of planetary politics. On the other hand, it is clear that each of these characters is profoundly kind, moral, faithful to human and natural laws, and therefore it is right (and it is nice) that he uses his powers only to the end of good (Eco y Chilton 1972: 22).

El triunfo de la verdad y la honestidad del que hacen gala estas tramas y, sobre todo, sus protagonistas, se centra en los ideales tradicionales de la victoria del bien frente al mal y en la clásica restauración del orden que ya Vladimir Propp diseccionara en su *Morfología del cuento*. También, de fondo, estos superhéroes proyectan el arquetipo esencial del ser humano al que, mal que bien, todo individuo aspira, o al menos admira. *Ibéroes* invertirá estas premisas, apoyándose en los pilares básicos, pero buscando ofrecer una nueva vuelta de tuerca en una adaptación muy especial de los mitos fundacionales del cómic a la realidad española.²

El caso del cómic español resulta un tanto tardío a la hora de recibir el reconocimiento de público y crítica, se comienzan a concebir como legítimas obras de arte ya que una serie de títulos alcanzan al gran público. 2007 se convierte en un año referencial en el que diferentes sucesos determinaron la percepción positiva de los cómics. El ministerio de cultura crea el premio nacional de cómic, que se estrena distinguiendo a un artista de largo recorrido, Max, afamado por las historietas de *Bardín, el superrealista*. Miguel Gallardo publica *María y yo*, recreando unas vacaciones con su hija autista, con un trazo minimalista que atenúa su crudeza y Paco Roca relata la vida de un enfermo de alzhéimer en *Arrugas*. Ambos ya habían publicado novelas gráficas, de hecho, Gallardo ya era leyenda del *underground* por *Makoki* y fue un precursor de la memoria histórica con *Un largo silencio* (1997). Así, estas obras se convirtieron en fenómenos comerciales, con versión cinematográfica incluida en ese gran año de despertar para el cómic nacional (cf. Constenla). *Ibéroes* aparece poco después, apropiándose con naturalidad del legado estadounidense e incorporándose al fenómeno universal, pero ahora desde la perspectiva

² Los cómics se han extendido pero no dejan de tener un lenguaje particular y de ser un medio con plena autonomía, por ello, aprender a leerlos es poder comprender las tensiones que estos cómics presentan: "If reading is an act of reimagining oneself in response to the demands of a text, then we need to consider how comics present their 'demands', that is, how they reach out to their readers and urge them to fulfill certain tasks. Comics demand a different order of literacy: they are never transparent, but beckon their readers in specific, often complex ways, by generating tension among their formal elements" (Hatfield: 67).

cañí. Lo cierto es que el cómic, lentamente, está evolucionando en su concepción, sobre todo en cuanto a la sexualización de la animación, como sostiene Pacheco: “Ese es uno de los problemas que ha tenido siempre el cómic de superhéroes, que tradicionalmente se ha dirigido hacia el lector onanista masculino, y esto está cambiando hoy en día” (Matute). La visión heteronormativa y machista, explotando la sexualidad de la mujer está abriéndose a otros tipos de representaciones no excluyentes, aunque *Ibéroes*, al igual que otros muchos cómics, parece no abrazar esta pluralidad plenamente. Claro es el caso del único personaje femenino del grupo de superhéroes, Tina Gelatina, que, más allá de su agencia independiente y fugaz en la segunda entrega, no parece dotar de más dimensión a la serie que el elemento erótico al que tradicionalmente se ha relegado a buena parte de las superheroínas.

De manera específica, *Ibéroes* desarrolla la ficcionalización sarcástica sobre la situación de la España contemporánea a través de una serie de personajes icónicos: Viriato, como clara alusión al héroe lusitano de formación del país en la lucha contra los romanos; el Abad Abraham, una mezcla entre monje templario y el Cid; Ramón del Valle como mente privilegiada adoptando su nombre del gran literato y pensador Ramón María del Valle Inclán; Tina Gelatina que, lamentablemente, solo representa la *femme fatale* atractiva; el personaje de Birli Birloque, con un nombre que alude al raterismo, la picaresca y la magia ya que este héroe se desdobra y puede ser dos personas; Andy Androide como el aspecto moderno y tecnológico de inteligencia artificial y el Representante que es la cabeza visible y gestor de las andanzas de estos personajes (cf. González del Pozo 2014: 42). Este collage que presenta la configuración de los personajes recoge la concepción de la mezcla de influencias adaptadas a la cultura e identidad española. Aludiendo a las palabras del dibujante Pacheco al inicio del capítulo que aseveraba cómo los superhéroes se erigen cual dioses laicos, es claro que en la historia de la humanidad puede hablarse de mitos que no son de origen divino (todas las religiones), ni humanos (mitología renacentista), ni tampoco ideológicos (gestas), sino que son realidades objetales que el estructuralismo ha sabido ver como lenguaje (cf. Moix: 343). La mitología que utiliza el cómic tiene remotas bases en mitos históricos y fundacionales españoles, pero también se presentan revisados y adaptados a la cultura popular cotidiana del siglo XXI ya que los héroes que desarrollan Aguirre y Tartaglia poseen un viso que se apoya en los héroes clásicos. La iconografía del héroe de cómics figura entre las más interesantes de su repertorio de estereotipos.

Normalmente, el superhéroe es joven, alto, musculoso y bien proporcionado, según los cánones estéticos grecolatinos. Viste uniformes emblemáticos, como ocurre con muchos héroes de ciencia ficción y su tipología ha estado muy relacionada, de manera lógica, con la de los héroes del cine de aventuras (cf. Gasca y Gubern: 62). En este cómic los personajes anclan su origen en los estereotipos a los que se refieren los críticos, especialmente en su estética y apariencia, pero se alejan totalmente en su esencia (cf. González del Pozo 2014: 43). Esta esencia se centra en la comedia y la explotación del estereotipo hasta la saciedad para extraer su condición histriónica y exprimir los mitos nacionales hasta la pantomima que se representa en esta serie de cómics. *Ibéroes* se enfoca en elementos míticos españoles que visualmente están presentes en la mente de lectores tanto nacionales como extranjeros y que retoman una conexión específica, artística y comercial entre España y Estados Unidos, a través del western estadounidense, rodado en muchas ocasiones en el sur de España, en el desierto de Tabernas almeriense y donde terminará derivando en el spaghetti western.³

El mito que representan estos superhéroes, combinados con la estética universal, hacen que la leyenda y la realidad de los cómics lanzados por el concepto del superhéroe, desplieguen su capacidad de presentar aspectos humanos en los que verse reflejado:

the mythic character embodies a law, or a universal demand, and therefore must be in part predictable and cannot hold surprises for us; the character of a novel wants, rather, to be man like anyone else, and what could befall him is as unforeseeable as what may happen to us. Such a character will take on what we will call an “aesthetic universality”, a capacity to serve as a reference point for behavior and feelings which belong to us all (Eco 1979b: 109).⁴

³ A pesar de que las películas del oeste de esta época fueran estadounidenses o italianas en su mayoría; westerns clásicos, crepusculares y spaghetti westerns, el hecho de que se produjeran en el sur de España las convirtió en productos paradójicamente no-españoles. No obstante, la localización predominante en Almería, la impronta de los trabajadores nacionales y el ambiente local alrededor de estos filmes, dejaron un sello claramente español, incluso cuando la esencia nacional se encontraba escondida entre bambalinas (cf. González del Pozo 2015: 69).

⁴ A pesar de su naturaleza fantástica, los cómics de superhéroes, e *Ibéroes* no iba a ser menos, basan buena parte de sus motivos de creación en cuestiones psicoanalíticas y emocionales conectadas con las verdaderas preocupaciones de los seres humanos: “Superhero comic books and psychoanalysis have a close relationship that should be kept in mind in any explication of the genre. Stated in more detail below, superhero comic books have a peculiar relation with their own continuity (the literal narrative elements of a character’s story) and tradition (the more general conventions of the superhero genre, so tight and narrow as to come close to another level of continuity)” (Klock: 4).

En el caso de *Ibéroes* no sólo son los aspectos visibles y de carácter los que forman la obra y conectan con el lector, también son las cuestiones emocionales relativas a la identidad nacional las que hacen converger la cultura popular con cierta idea prefijada de lo que debe ser la ética en el siglo XXI en la España post-crisis. De esta forma, no se ofrecen sorpresas en la creación, incluso cuando se distancian de manera paródica de sus referentes al otro lado del Atlántico, la obra de Aguirre y Tartaglia consigue entroncar con su público desde la perspectiva nacional.

La esencia estadounidense del cómic no deja de estar presente en *Ibéroes*, cuyos protagonistas se desarrollan de manera paralela al grupo formado por la *Liga de la Justicia*, por ejemplo: “The superhero genre can be said to be inevitably soaked with American values, which, on the other hand, is quite natural, considering that this is their birthplace and their home, both literally and figuratively” (Mehren: 163). Los valores que promueven los superhéroes estadounidenses, cargados de moralidad, se han visto replanteados en el siglo XXI, alejándose en algún fugaz instante de la más absoluta rectitud, pero nada como la visión ácida y también la estética mordaz de conectar los protagonistas con la realidad que hace gala la obra aquí analizada. El caso español, a pesar de apoyarse en los códigos y en las convenciones de género, es uno de los claros exponentes acerca de la existencia de obras que sólo funcionan en su propio contexto: “interferences are often context-dependent: they make sense of a particular clue in the context of a particular panel, a particular page, and a particular story” (Kukkonen: 22). Las distintas némesis de este grupo presentan las amenazas a la sociedad española y sus conflictos también: el racismo y la supuesta invasión del mal llegado de oriente lejano en la primera entrega, “La guerra de las rosas”; en “Día libre”, la segunda entrega, se siguen tratando problemas endémicos españoles, las conexiones ibéricas peninsulares entre Portugal y España, así como son las exploraciones de la pasada ruta del bakalao, uno de los movimientos undergrounds más famosos de la reciente historia nacional; o la amenaza comunista y nuclear de la última entrega: “Algo nuevo, algo viejo, algo prestado”, de título con clara influencia anglosajona. Estas formas de plantear la estructura y premisa inicial de las piezas están claramente basadas en el cómic estadounidense por antonomasia. No obstante, los cómics operan mediante estereotipos para facilitar la comprensión al lector, aunque en el caso de *Ibéroes* lo que parece universal es claramente nacional una vez que se profundiza en la obra. Los estereotipos nacionales trasnochados de esta manifestación se basan en ideas tradicionales de lo

que deben ser los superhéroes y cómo esto afectan al posicionamiento moral que proponen centralmente en alguno de los números, pero de manera generalizada y, lo que es más problemático, integrada en cualquier viñeta o interacción, sin miramientos en toda la serie.⁵ Así, la cuestión candente que surge es clara: ¿es legítimo usar estos estereotipos, en muchos casos no actualizados a la sociedad española actual, para conseguir el golpe de efecto cómico? Tal y como Roland Barthes planteaba, el propio mito es la forma en sí, la forma del cómic y del superhéroe, en la manera en que se presentan crea el mito en sí mismo (cf. 2012: 217). La respuesta a esta manipulación de los estereotipos no es fácil ni directa, pero parece claro que está orgánicamente mimetizada con la representación de estos mitos fundacionales españoles que apelan a una identidad nacional que hace tiempo debió ser revisada y reescrita para poder progresar hacia una España del siglo XXI.

En esta línea, es conveniente no desdeñar el impacto de la ideología y cómo ésta es promulgada por los medios de comunicación: “it has to explain how ideas, images, attitudes, forms and contents of the media can exist within media ‘texts’ and can also reproduce themselves in us. Thus, it is a theory about the power of the media to affect us” (Barker: 4). Este crítico plantea de manera directa cómo el bombardeo de imágenes e íconos culturales permite que los creadores de los cómics aquí analizados opten por unirse a esta invasión estadounidense en cuanto al formato de su creación, pero, de esta forma, establecer alguna barrera a la “americanización”, entregándose a las causas e idiosincrasias nacionales. *Ibéores* busca invertir el planteamiento estadounidense, con relativo éxito, ya que la ideología de fondo en la esencia de estas creaciones no cambia tanto como pareciera:

though they are fictitious representations of this ideology, popular culture examples [. . .] contribute to reinforcing the importance of americentric beliefs. Clothed in an aura that is all-american, such artifacts serve as barriers to a pluralistic society –one which embraces diversity without the subordination of any one cultural identity to another (Smith: 148).

⁵ Las numerosas tramas entrelazadas dentro del mismo cómic y saltando a conexiones con otras dimensiones, protagonistas, enemigos y asociados, es una práctica común en las series de superhéroes, ya que promueven una interconectividad que hace crecer el alcance de la creación y también su rentabilidad, buscando una especie de *star system* de la animación: “superhero media entertainment companies communicate and process their most well-known superheroes not only in fictional stories but also as recognizable symbols in strategic communication. Superheroes such as Captain America, Superman and Spider-Man are not only part of multiple storylines, but are part of the strategic multi-media communication policy of the companies as well” (Van Der Anker y Verhoeven: 129).

La diversidad y la subordinación de una identidad a otra, por mucho que sea propia, no deja de demostrar cómo *Ibéroes* resulta un pastiche de los originales productos estadounidenses, de los que parece no haber clara escapatoria.

A pesar de esta aparente monolítica paternidad de los cómics de superhéroes, ahora ya se ha abierto el panorama artístico y las referencias no son sólo las clásicas de las grandes casas DC y Marvel, al menos para la opinión pública y, aunque a este crítico no le parezca canónico ni propio de los superhéroes, la realidad es que los giros en las tramas como los que presentan *Ibéroes* se nutren de ese imaginario popular amalgamado (cf. Di Paolo: 2). Las múltiples influencias e intertextualidad de la que hacen gala estas obras no dejan de apoyarse en arquetipos y adalides del bien que se mezclan con íconos de casi todas las épocas, corrientes literarias y geografías que puedan ser susceptibles de ser usadas en su beneficio. La idea del pastiche y la combinación libre de referencias culturales encaja directamente con el cómic como arte sincrético, pero también lo hace con la literatura actual en la que los orígenes están difusos y las conexiones se multiplican saltando cualquier barrera. Con esta mezcolanza en mente y, en cuanto a la forma de enfocar un análisis basado en los estudios culturales, parece necesaria la justificación a la hora de abordar, todavía hoy, productos como los cómics, claramente nacidos de la cultura popular:

the problems confronting the re-assessment of comics reflect the dilemmas which attend the study of other forms of popular culture: the attempts to smooth the friction between refined aesthetics and mass popularity and the struggle to legitimize its status through critical academic approval (Bongco: 14-15).

Este cuestionamiento desde la llamada estética refinada de productos como los cómics, se ha visto obligado a cargar la balanza hacia el lado de la teoría, en un intento por legitimar este tipo de trabajos, como si no fueran relevantes en sí mismos. Esta preocupación por parte de la crítica genera una combinación de marcos teóricos en los estudios al respecto ya que no hay nada establecido todavía de forma clara, aunque lo que sí es definitivo son los códigos que usan los cómics y cómo se elevan, para solapar canales de comunicación tradicionales y hacer que el mensaje alcance otras dimensiones:

a theory of codes should rather be concerned to state to what degree the superelevation of connotation can be made possible; how much its overlapping of senses may produce a maze-like network of intertwined sign-functions; and either this maze-like situation can constitute the object of a

semiotic structural description, or it produces a sort of topological knot that a theory of codes can define but cannot structurally reproduce by means of a finite model (Eco 1979a: 57).

Tal y como Umberto Eco aclara, la teoría de una serie de códigos entrelazados e interconectados es lo que permite hacer una descripción estructural de manifestaciones estéticas como este cómic y posibilita proceder a interpretar la semiótica contenida en el binomio imagen-texto desde el que se crea.⁶ No son pocas instancias en las que *Ibéroes* aplica la doble página, o incluso sencilla, sin apenas texto, o directamente en total ausencia del mismo, dotando de un protagonismo central y único a la animación, que potencia mensajes visuales en el lector más allá de la trama que despliega. Este código visual, esencial para el cómic, emerge de manera potente en el caso de la obra de Aguirre y Tartaglia.

Dentro de esta interpretación, la realidad que atraviesa *Ibéroes*, como muchos cómics de superhéroes antes hubieran propuesto, toma plena conciencia del conflicto entre la ética y la fantasía ideológica; porque, en definitiva, este género se recrea en estos posicionamientos morales virtualmente imposibles, mientras extiende su férrea ética:

truth, justice ... And all that stuff? Don't let the disingenuously casual idiom fool you. Tectonic shifts in the continental plates of ideological fantasy and ethical awareness are implied by such tiny acts of cultural re-encryption, and if we listen carefully we can hear the reverberations resounding (Saunders: 31).

La reinscripción cultural, como denomina este crítico, se apoya centralmente en los comportamientos de los protagonistas. *Ibéroes* ha surgido como una más de las numerosas floraciones de aquellas semillas que llevan plantando los comics estadounidenses desde el siglo XX hasta hoy; expandiéndose cuales ondas en el agua, la animación impresa que emanó de E.E.U.U. ha ido alcanzando orillas muy lejanas, retomando su esencia para reinventarse, en este caso, en forma de crítica mordaz: "every myth can have its history and its geography; each is in fact the sign of the

⁶ Los cómics ya son una realidad superior al mero consumo y forman todo un corpus de producción artística de clara legitimidad en la escena de la cultura popular, las explicaciones y justificaciones reiteradas sobre esta cuestión ya están de sobra: "The language and discourse of comics extends beyond the large and well-known American market. Just as comics represent and mirror social and cultural conceptions within the U.S. framework, they interact with modernity, revolution, and national honor elsewhere. In nearly every case, comics have taken a backseat to other forms of historical documentation and literature revelations. Yet, the continual rise in scholarship shows how they serve as markers for dialect, gender, nationalism, and highbrow discourse" (Babic: 8).

other: a myth ripens because it spreads” (Barthes 1977: 263). La importancia de la extensión y expansión del mito es clave, tanto cualitativa como cuantitativamente, independientemente de los saltos geográficos, ora en su concepción, ora en su ejecución. El mito se materializa cuando se consolida, precipitándose y calando en el imaginario social:

many modern theories have too strictly identified symbol with myth. If a myth is a tale, then it is a text, and this text [. . .] is the exegesis of a symbol. Let us take a myth as a text and, metaphorically, as the paramount instance of every possible text. A text is a place where the irreducible polysemy of symbols is reduced because in a text symbols are anchored to their context (Eco 1990: 20-21).

La polisemia de la que habla Eco, proyectada desde el discurso divulgativo del mito, es el elemento que hace que se erija en un símbolo para el contexto en el que se desarrolla. La fantasía, entonces, se convierte en una base más verosímil y, por lo tanto, percibida como realista; así, los superhéroes ibéricos se anclan en cuestiones tangibles y preocupaciones reconocibles para el lector, a pesar de su carácter ficcional: “Myth is a *value*, truth is no guarantee for it; nothing prevents it from being a perpetual alibi: it is enough that its signifier has two sides for it always to have an ‘elsewhere’ at its disposal” (Barthes 1977: 233). El verdadero valor del mito es su conexión con la realidad, dado que la realidad *per se* es virtualmente desconocida o alejada y el mito siempre se muestra cercano y disponible.

La tremenda importancia de la imagen durante todo el siglo XX, no deja de ampliarse durante el XXI en prácticamente todos los ámbitos, el crecimiento de la cultura visual impone su ley y, a pesar de que el cómic es una narración, se tiende a olvidar que en este medio la imagen es el elemento principal y el texto está subordinado a ella. Los estudios, incluso los recientes, se centran casi exclusivamente en el texto, limitándose a la trama como su objeto de estudio principal. La imagen es la esencia y su lenguaje específico es su alma, no el texto, pues no es posible ni eficiente leer un cómic como una novela:

The text constitutes a parasitic message designed to connote the image, to ‘quicken’ it with one or more second-order signifieds. In other words, and this is an important historical reversal, the image no longer illustrates the

words; it is now the words which, structurally, are parasitic on the image (Barthes 1977: 25).⁷

Ya el pensador francés lo aclaraba; en el caso de los cómics hispanos, cargados de mensaje político desde sus orígenes, aunque sea de forma implícita, es más que necesario comprender las imágenes a las que el texto acompaña para desvelar su pleno significado, de tal forma que la identidad es relevante para el desarrollo del cómic (cf. Mehren: 158). Por lo tanto, la identidad de los personajes de *Ibéroes*, incluida su doble identidad, así como su proyección nacional, es crítica para entender lo que representan, su simbolismo español y las implicaciones éticas de sus acciones para el sentimiento nacionalista que en última instancia se apoyan en lo que se espera que represente la españolidad.

Este elemento mágico del mito queda difuminado entre la realidad en la que están ambientadas las tramas:

ideologism and its opposite are types of behavior which are still magical, terrorized, blinded, and fascinated by the split in the social world. And yet, this is what we must seek: a reconciliation between reality and men, between description and explanation, between object and knowledge (Barthes 1977: 274).

Así, es la labor del lector reconciliar el diálogo entre realidad y percepción humana, entre verdad y sociedad, de forma que la descripción entre el objeto en el que se mueven estos superhéroes y el conocimiento de lo que ocurre a su alrededor no está totalmente dissociado del contexto vital del lector; más bien lo contrario, se apoya de manera firme en lo que entiende por sus creencias en cuanto a la identidad nacional y numerosos clichés sobre España. La manipulación y guía hacia las cuestiones nacionales de la que hace gala *Ibéroes* conecta frontalmente con los mitos fundacionales de los cómics de superhéroes estadounidenses que beben de la épica y las grandes narrativas clásicas heróicas. Además, continúan la evolución del cantar de gesta y la leyenda oral, arraigada en el imaginario nacionalista, como puede ser *El cantar del Mío Cid*, ni más ni menos: “the superhero does resemble the heroes in the stories of the ‘barbaric’ oral

⁷ Las imágenes de los cómics tienen mucho más peso que el texto en su medio y, a pesar de que la trama sea fundamental en los productos culturales comunes en la sociedad occidental y estén basados casi exclusivamente en la narrativa y no en la iconografía, en el lirismo u en otro tipo de manifestaciones en que los lectores no iniciados siguen centrándose fundamentalmente en la fábula, se debe enfatizar que las imágenes son el alma y centro del cómic y no al revés, como muchos críticos y público general insisten: “Pictures seem more transparent than words, but often their transparency is illusory” (Varnum and Gibbons: xiii).

cultures, distinguished more by exaggerated characteristics and action than by extended introspection” (Wandtke: 55). La acción es importante, más allá de la dirección u objeto de esa acción, el intercambio violento con resolución positiva para el grupo de justicieros nacionales tiene una relevancia primordial en este tipo de literatura. Paralelamente en Estados Unidos, igual que la ausencia de una literatura épica o de formación de la nación fue suplida por el western, el cantar de gesta primario estadounidense está evolucionando hacia una épica posmoderna que camina por un mapa global en forma de trama de restauración del orden amenazado constantemente por las fuerzas del mal determinadas por el mundo libre y anticipando el futuro que deparará a la sociedad, del que solo puede ser garante un grupo de superhéroes salvadores.

El juego de identidades y representaciones que proponen los cómics de superhéroes se debate entre la originalidad española, pese a beber de fuentes norteamericanas, y las dobles identidades de cada uno de los miembros del equipo de estos protectores del orden nacional. Las dobles identidades con las que los cómics estadounidenses tradicionalmente permiten que el lector se identifique fácilmente con los personajes conectan con sus seguidores, ya que éstos suelen llevar una vida común fuera de sus hazañas. En relación a este aspecto, *Ibéroes* diverge de su influencia primaria venida de Estados Unidos; estos héroes paródicos nacionales no llevan dobles vidas camuflados entre la población de a pie, o al menos no se muestra esta dimensión de su existencia en ningún número de la serie. En esta obra, la trama ceba el ego nacional que está latente en la sociedad española, el deleite en la grandiosidad nacional pasada en la que verse ilusoriamente reflejado y volver a abrazar plenamente una identidad ibérica venida a menos: “Although often comics are dismissed as the insignificant ‘funies’, they are also highly ego-evolving for many readers, children and adult” (McAllister, Sewell Jr. y Gordon: 4). El cómic juega con personajes que trazan paralelos con aquellos mitos fundacionales que están presentes en el imaginario español. La realidad es que estos superhéroes, al contrario que los estadounidenses, no pivotan su narrativa alrededor de cómo compaginan sus heroicas vidas con una anónima existencia cotidiana; se enfocan, en cambio, en sus habilidades sobrenaturales apelando a su vez a cierto sentimentalismo por un pasado hegemónico y más relevante en el orden mundial que recuerda a

trasnochados imperios coloniales de un occidente anterior a la decadencia post 1898.⁸

No solo estas identidades dobles se dejan de lado en relación a los cómics estadounidenses en esta serie, también son las identidades íntegras las que se abandonan, para volcarse a explorar las identidades fracturadas: “Contemporary comics offer a reconstruction and exploration of heroic identity as fragmented and fractured” (Round: 60). *Ibéroes*, como obra, se muestra más interesada en la tendencia contemporánea de mostrar que los superhéroes no son indestructibles, al menos no emocionalmente, buscando desvelar las fisuras en esa supuesta monolítica apariencia y posicionamiento de estas figuras: “The issue of identity is integral to understanding the superhero’s *modus operandi*” (13). Esta cuestión no es baladí, tal y como Angela Ndalianis aclara, la manera en que operan los superhéroes está central y esencialmente basada en su identidad, tanto individual como colectiva, en su especial *troupe*. En este sentido, cuando se desenvuelven en grupo, es cuando los superhéroes ibéricos conectan de nuevo con padres narrativos y estructurales estadounidenses, como pueden ser *Los cuatro fantásticos*, *La liga de la justicia*, o incluso *X-Men*, lidiando con sus conflictos individuales a medida que van buscando la cohesión del singular equipo: “the title character meets with success most often when acting in concert and accord with others” (Rueber: 162). Aun así, la obra española valora más el trabajo compartido que las individualidades en el peso general de la trama, primando el esfuerzo común.

Los superhéroes desde su versión más primitiva hasta hoy, se han desarrollado en los cómics como un ente barroco que continúa evolucionando y variando en sus múltiples reiteraciones y vueltas de tuerca que se alimentan de los mismos vehículos y medios que los transportan:

Superheroes know, better than most, the baroque potential that genres yield –their innate capacity for moving through the sticky citations of the past to forge difference and regulated variety, while gesturing outwards to include us in the production of meaning or to incorporate intergeneric dialogue. The cross-media circulation of the superhero assemblage continues the infinite

⁸ La grandeza que busca la serie de cómics *Ibéroes* pretende gozar de una multidimensionalidad que extienda su figura en el espacio y el tiempo: “More importantly, the serial nature of the comic book creates a strange narrative state that amplifies the mythical effect of the superhero. For the bulk of comic book history, change in the superhero narrative was restricted to a limited timeframe –a storyline or often a single issue. The superhero’s essential characteristics remained the same from issue to issue so that readers could follow the stories told at any one time” (Riley: 135).

process of the baroque, renewed across media and experienced in different phenomenological terms (Walton: 103-104).

La combinación y salto entre el cómic y la gran pantalla, así como sus apoyos en la literatura épica clásica, sin dejar de lado la realidad cotidiana, hacen que el género de los superhéroes en el cómic posea una capacidad de adaptación y de diálogo que dota a las obras de una compleja y barroca diversidad de lecturas y acercamientos. El alcance de los medios más tradicionales en cuanto a la divulgación del cómic se ha visto multiplicado debido al poder de la red; la distribución de los cómics vía internet ha ayudado al crecimiento exponencial de este género, pero no sólo eso, sino también en su acercamiento a un gran público que antes no consideraba el género, eso sí, izado por el auge del cine de esta temática:

The World Wide Web has created a perpetual 24/7 comics convention, with its thousands of message boards, chat rooms, and Web comics. And creators continue to self-publish, whether in mini-comic form or in the cheap black and white formats. These conditions have created a pressure-cooker test market for a new popular culture that has inevitably branched out into other forms of storytelling. Today's comic fans are *all* connoisseurs, and the temporary superhero culture is exclusively of, by, and for hardcore, highly educated fans (Knowles: 214-215).

Lo que comenzó como un mero entretenimiento en Estados Unidos con los primeros cómics se ha esparcido por el mundo debido a la fuerza de Marvel y DC, asociados con la maquinaria hollywoodiense, para alcanzar cualquier rincón y, así, se ha abierto, como cualquier otro género, diluyendo su autoría originaria, democratizando su uso, haciendo homenaje y sin olvidar su influencia primigenia, pero apropiándose con pleno derecho de un tipo de cómic totalmente popularizado. La pregunta candente que cabe formular es hasta qué punto la influencia estadounidense es única en su plenitud, o se trata de la enésima revisión de la literatura fundacional de occidente en las diferentes odiseas que atraviesan estos superhéroes (cf. Wandtke: 56). La épica lleva existiendo en la literatura universal prácticamente desde sus orígenes y los cómics de superhéroes no dejan de ser relatos épicos, sólo que ofrecidos al lector desde otro medio hasta hace muy poco denostado por la crítica. Paradójicamente, la misma imagen dibujada que relegaba al cómic durante prácticamente todo el siglo XX a una posición menor dentro de las manifestaciones artísticas, ha sido la que le ha hecho llegar hasta la primera plana cultural debido al contexto casi puramente visual en el que la sociedad se desenvuelve hoy en día. La negociación entre lo visual y lo

textual parece estar alcanzando niveles aceptados por el gran público, congeniando así a su vez ficción e historia, para integrar de manera satisfactoria las numerosas dimensiones referenciales que maneja el lector:

it proliferates mechanisms to satisfy the requirements of fiction and historical fact: narrative logic and the contingency of history. These mechanisms in turn unfurl a manifold of dynamics and processes, usually submerged under the necessity for integration. This integration is complicated by the need to handle the particular characteristics of graphic enunciation -verbal and visual (Skordili: 224).

En definitiva, los cómics actuales ya no son lo que eran en su concepción, ahora muestran claramente los problemas de los superhéroes, sus crisis de identidad, como representaciones en numerosas ocasiones sintomáticas de problemas o cuitas sociales más amplias que la trama que narran: “Modern comics have continued to explore troubled heroes, for example, by offering aging characters [...] or incorporating dystopian, realistic environments” (Round: 59). *Ibéroes* se centra en conseguir este equilibrio entre lo individual y lo colectivo, sin dejar de lado el humor, la irreverencia y la crítica social, pero tremendamente involucrado en la realidad e identidad españolas, aunque en su forma se apoye en fuentes fundamentalmente estadounidenses: “The collision of science, morality, and magic is being played out hundreds of times a month in comic books and other media, showing us the implications of superhuman potential. Is this an unconscious form of preparation for an inevitable shift in human reality?” (Knowles: 222). Los cómics de superhéroes están respondiendo a las nuevas formas en las que la realidad global se está manifestando e impactando en las vidas de los seres humanos. Los valores éticos y morales que no dejan de irrumpir en los perfiles de los personajes tanto tradicionales como de nuevo cuño, así como en las fuentes del mal amenazadoras a las que se enfrentan y, sobre todo, en la forma en que se resuelven los conflictos suponiendo elementos reconocibles y mayormente esperados para los lectores. Quizá lo que revelan estudios culturales como éste acerca de cómics como *Ibéroes* es que, en su libertad creativa y preocupación moral, el género hace las labores de oráculo y visionario de las consecuencias futuras de los actos sociales que ocurren en el presente.

* **Jorge González del Pozo** es catedrático en la Universidad de Michigan-Dearborn donde trabaja desde 2007. Ha escrito más de cuarenta ensayos sobre las diversas formas de manifestación artística peninsular en revistas como *Hispanic Studies Review*, *Hispanic Research Journal*, *Letras Hispanas*, *Bulletin of Spanish Studies*, *Studies in Latin American Popular Culture*, *Iberoamericana* o *Romance Studies*. Ha publicado monográficos como *Adicciones en la gran pantalla* y ha editado tres volúmenes recopilatorios de ensayos, sobre el cine de Pedro Almodóvar: *Hacia la obra de arte total: Identidad y autenticidad en la cinematografía de Pedro Almodóvar*; acerca del atractivo de la subcultura quinquí: *Mitos del cine quinquí: Márgenes del cine y periferias de la sociedad*; y sobre la representación de la identidad castellana en la literatura universal: *Castilla bajo mirada extraña: Hacia un imaginario cultural*. Además de haber publicado recientemente *Mujer y Cine: Industria, Igualdad y Representación*, actualmente trabaja en volúmenes editados sobre la representación política-sexual y familiar en el cine hispano transatlántico y está coordinando un volumen editado sobre la gastronomía española como identidad cultural.

Bibliografía

- Aguirre, Íñigo y Tartaglia, Javier (2012). *Ibéroes*. Madrid: Dolmen.
- Babic, Annessa Ann (2013). "Introduction". En *Comics as History, Comics as Literature. Roles of the Comic Book in Scholarship, Society, and Entertainment*. Lanham (ME): Fairleigh Dickinson University Press. 1-14.
- Barker, Martin (1989). *Comics: Ideology, Power and the Critics*. Manchester: Manchester University Press.
- Barthes, Roland (1977). *Image, Music, Text*. Nueva York: Hill and Wang Publishers.
- Barthes, Roland (2012) [1957]. *Mythologies*. Trad. de Howard, Richard y Lavers, Annete. Nueva York: Hill and Wang.
- Bongco, Mila (2000). *Reading Comics. Language, Culture, and the Concept of the Superhero in Comic Books*. Nueva York: Garland Publishing.
- Constenla, Tereixa (2017, 29 de julio). "El siglo de oro del cómic español: La explosión creativa de la novela gráfica conquista espacios antes vedados al tebeo". En *El País*. Disponible en: https://elpais.com/cultura/2017/07/28/babelia/1501264717_520065.html
- Di Paolo, Marc (2011). *War, Politics and Superheroes. Ethics and Propaganda in Comics and Film*. Jefferson (NC): McFarland and Co. Publishers.
- Eco, Umberto y Chilton, Natalie (1972). "The Myth of Superman". *Diacritics*, Vol. 2, No. 1, Spring. 14-22.
- Eco, Umberto (1979a). *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.
- Eco, Umberto (1979b). *The Role of the Reader*. Bloomington (IN): Indiana University Press.
- Eco, Umberto (1990). *The Limits of Interpretation*. Bloomington (IN): University of Indiana Press.
- Eisner, Will (1985). *Cómic and Sequential Art*. Tamarac (FL): Poorhouse Press.
- Gasca, Luis y Gubern, Román (1988). *El discurso del cómic*. Madrid: Cátedra.

- González del Pozo, Jorge (2014). "Ibéroes: Racismo y crítica social en la apropiación españolizada de la estética del superhéroe estadounidense". *Romance Studies*, Vol. 32, 1, January. 40-56.
- González del Pozo, Jorge (2015). "Neo-western español para el siglo XXI: Antiguas y lejanas historias narradas desde nuevas y cercanas perspectivas". En Walsh, Anne (ed.). *Telling Tales: The Place of Storytelling in Contemporary Spain*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing. 57-75.
- Hatfield, Charles (2005). *Alternative Comics. An Emerging Literature*. Jackson (MS): University of Mississippi Press.
- Klock, Geoff (2006). *How to Read Superhero Comics and Why*. Nueva York: Continuum.
- Knowles, Christopher (2007). *Our Gods Wear Spandex. The Secret History of Comic Book Heroes*. San Francisco: Weiser Books.
- Kukkonen, Karyn (2013). *Contemporary Comics Storytelling*. Lincoln (NE): University of Nebraska Press.
- Matute, Fran G. (2017, 2 de abril). "Carlos Pacheco: El cómic de superhéroes tradicionalmente se ha dirigido hacia el lector onanista masculino, y eso está cambiando". En *Jot Down. Contemporary Culture Mag*. Disponible en: <https://www.jotdown.es/2017/08/carlos-pacheco-el-comic-de-superheroes-tradicionalmente-se-ha-dirigido-hacia-el-lector-onanista-masculino-y-esto-esta-cambiando/>
- McAllister, Matthew P., Sewell Jr., Edward H., y Gordon, Ian (2001). "Introducing Comics and Ideology". En *Comics & Ideology*. Nueva York: Peter Lang. 1-14.
- Mehren, Anna (2011). "Peculiarities in the Language of Superhero Comics: The Names of the Characters and Their Translation into Spanish". En *New Approaches to Specialized English Lexicology and Lexicography*. Newcastle (UK): Cambridge Scholars. 153-173.
- Moix, Terenci (2007). *Historia social del cómic*. Barcelona: Bruguera.
- Ndalianis, Angela (2009). "Comic Book Superheros: An Introduction". En *The Contemporary Comic Book Superhero*. Nueva York: Routledge. 3-15.
- Riley, Brendan (2007). "Warren Ellis Is the Future of Superhero Comics: How to Write Superhero Stories That Aren't Superhero Stories". En Wandtke, Terrence R. (ed.) *The Meaning of Superhero Comic Books*. Jefferson (NC): McFarland and Co. Publishers. 129-148.
- Round, Julia (2011). "Naturalising the fantastic: comics archetypes". En Simmons, David (ed.) *Investigating Heroes. Essays on Truth, Justice and Quality TV*. Jefferson (NC): McFarland and Co. Publishers. 51-65.
- Rueber, Micah (2013). "The Man with the Grey Metal Suit: Dr. Doom, the Fantastic Four, and the Costs of Conformity". En Babic, Annessa Ann (ed.) *Comics as History, Comics as Literature. Roles of the Comic Book in Scholarship, Society, and Entertainment*. Lanham (ME): Fairleigh Dickinson University Press. 157-170.
- Saunders, Ben (2011). *Do the Gods Wear Capes? Spirituality, Fantasy, and Superheroes*. London: Continuum.
- Skordili, Beatrice (2013). "Logicomix and the Enunciatory Apparatus". En Babic, Annessa Ann (ed.) *Comics as History, Comics as Literature. Roles of the Comic Book in Scholarship, Society, and Entertainment*. Lanham (ME): Fairleigh Dickinson University Press. 209-230.

- Smith, Matthew J. (2001). "The Tyranny of the Melting Pot Metaphor: Wonder Woman as an Americanized Immigrant". En McAllister, Matthew P., Sewell Jr., Edward H., y Gordon, Ian (eds.) *Comics & Ideology*. Nueva York: Peter Lang. 129-150.
- Van den Anker, Marinus J. J. y Verhoeven, Piet (2014). "Corporate communication: Analysing Marvel and DC". *Studies in Comics*, Vol. 5, No. 1. 117-129.
- Varnum, Robin y Gibbons, Christina T (2001). "Introduction". En Varnum, Robin y Gibbons, Christina T. (eds.) *The Language of Comics. Word and Image*. Jackson (MS): University of Mississippi Press. vii-xvi.
- Walton, Saige (2009). "Baroque Mutants in the 21st Century? Rethinking Genre Through the Superhero". En Ndalianis, Angela (ed.) *The Contemporary Comic Book Superhero*. Nueva York: Routledge. 86-108.
- Wandtke, Terrence R. (2012). *The Meaning of Superhero Comic Books*. Jefferson (NC): McFarland and Co. Publishers.



Esta obra se encuentra bajo licencia de Creative Commons