

# LA EVOLUCIÓN DEL LENGUAJE DEL COMIC BOOK ESTADOUNIDENSE DE SUPERHÉROES DESDE EL EJEMPLO DE IRON MAN

## THE EVOLUTION OF THE LANGUAGE IN THE AMERICAN COMIC BOOK OF SUPERHEROES FROM THE IRON MAN'S COMICS POINT OF VIEW

## L'ÉVOLUTION DU LANGAGE DU COMIC BOOK DE SUPER-HÉROS AMÉRICAIN À PARTIR DE L'EXEMPLE D'IRON MAN

---

**JOSÉ RAMÓN SÁNCHEZ MERINO**

Universidad de Córdoba (UCO)

Departamento de Historia del Arte, Arqueología y Música

Facultad de Filosofía y Letras

Plaza del Cardenal Salazar, 3

14071 Córdoba (Córdoba)

[l62samej@uco.es](mailto:l62samej@uco.es)

<https://orcid.org/0000-0002-4169-0402>

Este artículo es resultado del proyecto I+D del Ministerio de Ciencia e Innovación, ref. PID2019-104250GB-I00.

### RESUMEN

Este artículo analiza la evolución del lenguaje dentro del *comic book* estadounidense de superhéroes. Esto implica el dibujo, el color y el montaje. Para ello, se centra en la cabecera del personaje Iron Man perteneciente a Marvel Comics. En este análisis, primero se expondrán los elementos clásicos del cómic para luego pasar a analizar las numerosas novedades y cambios desarrollados a lo largo de diferentes décadas, los artistas que los aplicaron y los números de Iron Man en que aparecieron.

---

### PALABRAS CLAVE

Dibujo; Evolución; Comic Book; Cómic; Iron Man; Marvel Comics.

### ABSTRACT

This article analyses the evolution of the language inside the American *comic book* of superheroes. It involves drawing, coloring, and editing. To do this, we have focused our attention on the Iron Man comic series that belongs to Marvel Comics. Firstly, we will explain the classical elements of the comic itself. Then, we will present the numerous innovations and changes done over different decades, the artists who used them, and the numbers of the Iron Man comics where they appeared.

---

### KEYWORDS

Drawing; Evolution; Comic Book; Comic; Iron Man; Marvel Comics.

### RÉSUMÉ

Cet article analyse l'évolution du langage au sein de la bande dessinée de super-héros américaine. Cela implique le dessin, la coloration et l'édition. Pour ce faire, on se concentre sur le personnage de Marvel Comics, Iron Man. Dans cette étude, on abordera les éléments classiques de la bande dessinée, puis nous analyserons les nombreuses innovations et modifications développées au fil des décennies, les artistes qui les ont appliquées et les numéros d'Iron Man dans lesquels elles sont apparues.

---

### MOTS-CLÉS

Dessin; Évolution; Bande Dessinée; Comic; Iron Man; Marvel Comics.

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente artículo, de entrada, debe presentar brevemente del origen del *comic book*. Este tipo de cómic se caracteriza por ser un cuadernillo con grapa que suele ser de publicación mensual, con un tamaño de 17x26 cm, en formato vertical, y oscila entre 24 y 32 páginas. Al principio contenía diferentes historias, que podían estar protagonizadas por el mismo personaje o por varios, aunque actualmente lo normal es que sea una historia sobre un sólo personaje. Su origen lo podemos encontrar en *The Adventures of Mr. Obadiah Oldbuck* de 1837 de Rodolphe Töpffer. Casi un siglo después, llegando a su madurez, tenemos *The Funnies* de 1929, que el historiador del cómic Ron Goulart describió como “more a Sunday comic section without the rest of news paper than a true comic book”<sup>1</sup>. Posteriormente, con *Funnies on Parade* de 1933, ya tenemos algunas de las características antes mencionadas, tratándose de recopilaciones de *comic strips* populares, y el que se considera el primer *comic book*, *Famous Funnies: A Carnival of Comics*, con material original, también publicado en 1933. Estas tres publicaciones pertenecen a la misma compañía, Dell Publishing. Poco después, llegaron los superhéroes que potenciaron este medio. El primer superhéroe fue Superman, creado por Jerry Siegel y Joe Shuster en 1938, seguido por otros superhéroes como Batman (1939), Capitán América y Wonder Woman (1941), que lo consolidaron<sup>2</sup>.

Los superhéroes supusieron un éxito arrollador que expandió el *comic book*, ya que consiguieron que éste llegara al gran público. Pero los años 50 supusieron un duro bache en el camino del éxito. Después de la Segunda Guerra Mundial las ventas bajaron, a lo que hay que sumar la persecución provocada por el psiquiatra Frederic Wertham y su libro *Seduction of the Innocent*. La sociedad se alteró enormemente, provocándose un gran revuelo contra los cómics, que incluso llegó al Subcomité del Senado para la Delincuencia Juvenil. Así que los editores, por miedo a que el gobierno actuase en su contra, decidieron crear la Asociación de Revistas de Cómics de América en 1955, y con ella el *Comics Code Authority*<sup>3</sup> como autorregulación. Para ello se inspiraron en el Código Hayes de Hollywood de los años 30, pero más restrictivo. Esta restricción a los cómics afectó a la violencia

explícita e imágenes que pudieran considerarse lascivas, entre otras muchas cosas, y garantizaba su cumplimiento mediante un sello en la portada que indicaba si el ejemplar estaba aprobado para su venta.

En los años 60 reaparecen los superhéroes, sobre todo gracias a la editorial Marvel, lo que hizo que su venta y popularidad fuese en aumento. Se crearon multitud de superhéroes y supervillanos de toda índole que atraeron a gran cantidad de lectores. El cómic empezó entonces a cobrar gran importancia, hasta el punto en el que el editor y guionista Stan Lee dio charlas en universidades. La popularidad y el éxito continúan hasta los años 80, pero en los años 90 se produjo una crisis de ventas debido a las historias repetitivas y poco atrayentes, que se consiguió superar, retomando la senda del éxito, y manteniendo un mercado estable. Más recientemente, gracias a las adaptaciones cinematográficas, los cómics están en un buen momento comercial<sup>4</sup>.

En el caso de Iron Man, este personaje inició su andadura en el cómic de antología *Tales of Suspense*, para después conseguir su propia cabecera, que ha mantenido hasta la actualidad. Aunque ha esquivado la cancelación, tuvo dos periodos en que fue publicado solo de forma bimestral. El primero de ellos se produjo entre 1971 y 1972, cuando se publicó desde enero hasta noviembre de 1971, y en enero, marzo y de mayo a diciembre de 1972. El segundo, cuando se publicó en febrero, abril, junio, agosto, septiembre y noviembre de 1974, y en enero, marzo y de mayo a diciembre de 1975. A partir de este último año se mantiene de forma mensual, aunque en unas pocas ocasiones llegan a publicarse dos números al mes, ya sea porque la historia lo requiera o porque se celebre un *crossover*. Y gracias al estreno de su película en 2008, se editaron varias miniserias, una práctica que se ha convertido en algo habitual.

Ya desde los años 40, hubo un autor que defendió la legitimidad del cómic como forma artística y literaria, Will Eisner. Este se encontró solo a la hora de defender esta postura y con muchos detractores, e incluso había autores de cómics en su contra. Y aunque en los 60 ya se veía al cómic con otros ojos, aún había muchos que no lo aceptaban más allá del mero entretenimiento<sup>5</sup>. Pero siguiendo la línea de pensamiento de Eisner, podemos considerar que los cómics “they use different methods to convey their message, yet can be used not

1 GOULART, R.: *Comic Book Encyclopedia: The Ultimate Guide to Characters, Graphic Novels, Writers & Artists in the Comic Book Universe*. New York, HarperCollins Publishers Inc., 2004, p. 163.

2 RHOADES, S.: *A Complete History of American Comic Books*. New York, Peter Lang Publishing, Inc., 2008.

3 Para más detalles sobre el *Comics Code Authority*: FERNÁNDEZ SARASOLA, I.: *El pueblo contra los cómics*. Sevilla, ACyT Ediciones, 2019.

4 VILCHES FUENTES, G.: *Breve Historia del Cómic*. Madrid: Ediciones Nowtilus, S.L., 2014.

5 MCCLOUD, S.: *Reinventar el cómic*. Barcelona, Editorial Planeta, 2016, pp. 26-27.

only to entertain, as we may initially think, but to make us ponder serious issues as well<sup>6</sup>. Actualmente el comic es considerado como el Noveno Arte, y numerosos investigadores han realizado estudios desde distintas perspectivas. En ellos se plantea que la unión entre la palabra (literatura) y la imagen estática (pintura) nos proporciona un nuevo arte que aúna estos en uno mismo, y que al mismo tiempo tiene conexión con otras formas de arte y con la cultura popular<sup>7</sup>.

Los ejemplos se han tomado de los cómics: *Action Comics* #1 (Junio de 1938); *Captain America Comics* #1 (Marzo de 1941); *Batman* #139 (Abril de 1961); *Tales of Suspense* #41 (Mayo de 1963); *The Invincible Iron Man* #128 (Noviembre de 1979); *The Invincible Iron Man* #200 (Noviembre de 1985); *Iron Man* #228 (Marzo de 1988); *The Invincible Iron Man* vol. 3 #1 (Febrero de 1998); *Iron Man* vol. 4 #1 (Enero de 2005); y *The Invincible Iron Man* #500.1 (Abril de 2011). Se han elegido estos números porque reflejan bien la forma de trabajo de la época en la que fueron realizados.

## 2. CARACTERÍSTICAS DEL LENGUAJE

El dibujo de las *comic strips* en sus inicios, a finales del S. XIX y principios del S. XX, era de tipo fundamentalmente caricaturesco, simplificado, pero de narrativa efectiva. Se centraba más en recrear lo esencial de una historia para que el lector sintiera la necesidad de continuar leyendo, que dibujar escenas laboriosas en las que hubiera que detenerse. Con estas características, a parte de los ya nombrados, tenemos a *Yellow Kid* de Richard F. Outcault o *The Katzenjammer Kids* de Rudolph Dirks. Pero en los años 30 se introdujeron nuevos géneros en el cómic, como el policíaco o el histórico, que se inclinaron por un dibujo más clásico, académico y lleno de detalles, con claroscuros y texturas para representar mejor la realidad y dar verosimilitud a las escenas. Esto lo podemos ver reflejado en el *Tarzán* de Harold Foster o de su sucesor Burne Hogarth, en *Flash Gordon* de Alex Raymond o en *Steve*

*Canyon* de Milton Caniff<sup>8</sup>. Esto no quiere decir que una forma de dibujar sustituyera a otra, sino que, dependiendo del género, la técnica se inclinaba hacia un estilo más simplificado, o realista y detallado. Y en unos pocos casos encontramos una combinación de ambas formas de dibujo que funciona perfectamente. Ese es el caso de Will Eisner, que en su obra consigue una combinación de lo caricaturesco y cierto realismo que funciona muy bien, como se ve en *The Spirit* (1940) o, más tarde, en *Contrato con Dios* (1978).

En los cómics de superhéroes “their cartoonish drawings that often shun photorealism”<sup>9</sup>, en sus inicios, cabalgaban entre ambas formas de definir el dibujo. Podemos comprobar que las figuras y rostros son clásicos y pretenden ser más realistas, pero a veces tenemos fondos muy simples o incluso vacíos, teniendo a la figura como el centro de atención exclusivo. Es un dibujo sin demasiadas filigranas que facilita sin problema la lectura secuencial, ya que está subordinado a la historia que se cuenta, si bien “son las imágenes las que cargan con el peso de la descripción y narración, imágenes comprensibles para todo el mundo, realizadas con la intención de imitar o exagerar la realidad”<sup>10</sup>. Como vemos en los ejemplos (Fig. 1 y Fig. 2) el dibujo en general, y las poses de los cuerpos en particular, tienen un aspecto tosco, no son realistas en el sentido tradicional -o académico- del término, pero el autor consigue transmitir lo que quiere, finalmente. Es un dibujo que se asimila fácilmente, nos trasmite todo lo necesario y, aunque ahora nos parezca algo sencillo, está bien ejecutado y llega a los lectores sin ningún problema, lo que, al fin y al cabo, era lo importante. Además, como señala J. Hogan, “by making the characters decidedly lacking in photorealistic physical description, the reader can much more easily see the hero as a stand-in for himself”<sup>11</sup>.

Las características generales en el *comic book* de superhéroes en sus inicios son: página en blanco sobre la que se disponen las diferentes viñetas, que son de tamaño regular, siendo lo más habitual la forma rectangular, y sin exceder las 9 o 10 viñetas por página. Además, están claramente delimitadas y separadas unas de otras dando claridad a la composición. El dibujo de las historias es bastante simple, aunque tiene ciertos toques realistas en los

6 KARCZEWSKI, K.: “More than just Iron Man: A Brief History of Comic Books and Graphic Novels”, *Crossroads. A Journal of English Studies*, n.º 3, 2013, p. 47.

7 Algunos estudios más relevantes: ECO, U.: *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, Penguin Random House Grupo Editorial, S.A.U., 2016; GASCA, L.: *Tebeo y cultura de masas*. Madrid, Prensa Española, 1966; GUBERN, R.: *Medios icónicos de masas*. Madrid, Historia 16, 1997; además de los autores Will Eisner y Scott McCloud.

8 GÁLVEZ, P.: “Una visión de la evolución del dibujo dentro de la historieta”, en BERGADO, R., GÁLVEZ, P., GUIRAL, A. y REDONDO, J.: *Cómics: Manual de instrucciones*. Bilbao, Astiberri Ediciones, 2016, pp. 67-72.

9 HOGAN, J.: “The comic book as symbolic environment: The case of Iron Man”, *ETC: A Review of General Semantics*, vol. 66, n.º 2, 2009, p. 199.

10 EISNER, W.: *La Narración Gráfica*. Barcelona, Norma Editorial, 2009, pp. 1-2.

11 HOGAN, J.: *op. cit.*, p. 199.



Fig. 1: Action Comics #1 (p. 9). Junio de 1938. CC BY-NC-SA 2.0. <https://www.flickr.com/photos/194484944@N04/51705440610/>



Fig. 2: Captain America Comics #1 (p. 7). Marzo de 1941. CC BY-NC-SA 2.0. <https://www.flickr.com/photos/194484944@N04/51704832038/>

rostros y proporciones de las figuras y, a veces, en los fondos, a pesar de que en numerosas ocasiones estos sean simples o aparezcan vacíos. Las escenas de acción son dinámicas y emocionantes para llamar la atención de su público. Eso sí, se busca que los personajes tengan características o rasgos individuales que los diferencien unos de otros, son atractivos y en buena forma física, pero sin parecer excesivamente musculosos. El dibujo en general es claro, sin abigarramientos innecesarios, y de fácil lectura, como podemos comprobar en los dibujos de Joe Shuster (Fig. 1) y Jack Kirby (Fig. 2) en esta época. Al final de los años 40 y en los 50, los cómics empiezan con una página que normalmente es una *splash page* que se conoce como portadilla. Sirve como introducción a la historia porque la imagen e información que encontramos en ella no se continúa de forma directa en la siguiente página, sino que tienen la función de presentar al personaje o la historia que se va a narrar a continuación.

Como podemos ver en los ejemplos seleccionados, el dibujo tiene esa apariencia simple, algo sencillo de entender, pero con la suficiente energía como para atraer a los lectores. En el caso de Superman (Fig. 1), tenemos muy bien conseguida la representación de la profundidad de campo. El mejor ejemplo es la tercera viñeta, en la que tenemos a un personaje en primer plano, en el intermedio a Superman con el coche y, en el fondo, al tercer personaje. Esto crea una profundidad aún algo simplista, pero la viñeta se acerca a la plasmación de las tres dimensiones. También sucede en la cuarta viñeta, en la que el villano corre hacia el lector en diagonal en el primer plano, seguido por Superman en un segundo plano. Además, podemos comprobar que las figuras mantienen el equilibrio, e incluso en las viñetas 1 y 3, podemos ver la clásica composición en triángulo que tanto se ha dado en arte, tanto en la pintura como en la escultura. Por otra parte, encontramos una serie de líneas paralelas hechas con tinta, que se usan para dar sensación de sombreado o, como en el coche, que funcionan como líneas cinéticas. Estas líneas tienen una clara inspiración en la técnica del grabado, en el que se usan las líneas de diferente forma para conseguir efecto de sombreado, y con él volumen, en la imagen representada<sup>12</sup>. Sin embargo, aunque derive en parte de esta técnica, no hay que olvidar que el cómic no es producto del trabajo con el buril o los ácidos, sino del trabajo directo del dibujante que se plasma con sistemas de impresión modernas, por lo que el recurso es más estético que técnico.

En el ejemplo de Capitán América (Fig. 2), la profundidad la tenemos en la viñeta 4, con el villano en el primer plano y el héroe al fondo, bastante alejado puesto que vemos su figura completa, intensamente sombreada en negro, como si estuviera a contraluz. En la quinta viñeta vemos un recurso parecido, con el personaje de Bucky en el primer plano de espaldas y la figura de Steve en un plano intermedio. Las figuras, como en el ejemplo comentado de Superman, mantienen el equilibrio compositivo, incluso en la viñeta 3, que compensa el primer plano de Steve Rogers con el globo de texto. En cuanto al volumen de las figuras, vemos que ya no se usan las líneas paralelas como en el grabado antiguo, sino manchas de tinta negra, y las líneas se usan para representar el movimiento cinético, leves sombras intermedias y para definir detalles de la figura, lo que supone un interesante cambio técnico y estilístico. En ambos casos el color es plano, saturado y de tonalidades básicas. En esta época y hasta mediados de los 90, los dibujantes no se arriesgan a experimentar con el color. Así que, para dotar de volumen al dibujo, en vez de complicados degradados, se usan manchas de tinta negra, un negro saturado, y con líneas finas para tonos intermedios. Esto se explica por cuestiones técnicas relacionadas con la impresión seriada, que tienen como trasfondo el abaratamiento de los costes, así como el rechazo a entrar en complicaciones sin tener asegurado el resultado<sup>13</sup>.

Los ejemplos expuestos de esta primera época nos sirven como reflejo de otros personajes contemporáneos como Batman, Wonder Woman, la Antorcha Humana y Namor, entre otros. También, debido a la importante crisis en el mundo del cómic durante los años 50, a la que antes se hacía referencia, no se produjo un cambio notable en el dibujo. Durante estos años la editorial DC siguió editando historietas de superhéroes de forma bimestral, y Marvel (por entonces Timely y luego Atlas) se dedicó a los cómics de moda como western y románticos, aunque el Capitán América siguió publicándose durante un tiempo.

12 Sobre la línea: CÓRDOBA, E.: "El dibujo en el cómic", *el-ilustrador.com*. <https://www.el-ilustrador.com/dibujantes-de-comics/el-dibujo-en-el-comic/> (Consultado el 09/03/2021).

13 BERGADO, R.: "El color en los cómics", en BERGADO, R., GÁLVEZ, P., GUIRAL, A. y REDONDO, J.: *op. cit.*, pp. 129-152.

### 3. EVOLUCIÓN

Ahora nos centraremos en los cambios que se han ido produciendo en el cómic de superhéroes en las diferentes décadas, las continuidades y las novedades que se introducen, incluso veremos que hay elementos que se usaban escasamente, así como otros que se desecharon y reaparecen en una determinada época para instalarse como elemento habitual. Y aunque nos detendremos en diversos personajes, nuestro referente principal será Iron Man, de forma que podremos analizar dicha evolución de forma más clara.

#### 3.1. Década de los 60

En la década de los 60 no encontramos cambios importantes en el dibujo en general, con respecto a la producción anterior, pero la irrupción de lleno de la casa Marvel en el mundo de los superhéroes, tendría algunas consecuencias. Aparte de una nueva perspectiva temática que humaniza y da una visión más íntima y compleja a los superhéroes, ya no se centra sólo en las luchas, sino que la vida personal de los héroes también importa. De esta forma, “these characters were not only able to entertain youngsters, but teach them some valuable moral lessons as well”<sup>14</sup>. En lo que se refiere a la parte gráfica, que es lo que nos importa, en general Marvel aportó a sus dibujos más dinamismo, pues no bastaba que los personajes dieran un puñetazo, sino que todo el cuerpo debía exagerar el golpe con escorzos complicados y visiones impactantes. Los personajes dan sensación de inmediatez, como si siempre estuvieran en movimiento o preparados para la acción. Las figuras parecen sueltas y ágiles, haciendo que las escenas sean dinámicas y atrayentes para el lector<sup>15</sup>.

Esto lo podemos ver en los distintos ejemplos que vamos a proponer aquí. En Batman (Fig. 3), a pesar de que el dibujante Sheldon Moldoff creó una postura del cuerpo que es correcta pero más rígida y menos natural que la de otros casos, y sigue con un aspecto un tanto tosco, al menos comprobamos el intento de crear una escena con sensación de espacio en profundidad. En la viñeta 1, tenemos en primer plano al villano Blue Bowman, cuya postura con el arco queda un poco forzada, al fondo a Batman y, entre ambos personajes, vemos la flecha lanzada por el villano y el batarang que la desvía -y sale de la viñeta-. En la



Fig. 3: Batman #139 (p. 8). Abril de 1961. CC BY-NC-SA 2.0. <https://www.flickr.com/photos/194484944@N04/51704831993/>

14 KARCZEWSKI, K.: *op. cit.*, p. 49.

Como se explica muy bien en: LEE, S. y BUSCEMA, J.: *Cómo dibujar cómics al estilo Marvel*. Barcelona,

15 Ediciones Martínez Roca, S.A., 1999, pp. 59-75.

viñeta 3 encontramos un intento similar de jugar con el espacio, con Robin en primer plano, Batman en el plano intermedio lanzando un puñetazo y, al fondo, el villano después de recibir el golpe, chocando contra una diana. En la viñeta 4, finalmente, se intenta conseguir una perspectiva en diagonal protagonizada por el Batmóvil, con el frontal del coche en primer plano, seguido del habitáculo -en cuyo interior, en el asiento delantero tenemos a Batman, Blue Bowman y Robin- culminando la vista en el asiento trasero, en el que se ven otros dos personajes. Se crea así una sensación de cierta profundidad. Comprobamos el uso de multitud de líneas cinéticas: en el lanzamiento de la flecha, en el movimiento de la capa, en el batarang girando, en las plumas saliendo de la caja, en el golpe que lanza Batman, en la caída hacia atrás de Blue Bowman y en el avance del Batmóvil.

En el caso de Iron Man (Fig. 4), Jack Kirby plasma una postura más exagerada en el personaje, como vemos en la viñeta 5. En ella encontramos al héroe muy inclinado al lanzar la escalera, algo que parece excesivo para alguien que lleva una armadura que potencia su fuerza. En la viñeta 6, Iron Man abre las piernas casi completamente para evitar el choque entre los dos barcos sobre los que se apoya. Además, los hombres de la viñeta 3, tienen una postura también muy característica de Marvel, con las piernas muy abiertas para crear la sensación de inmediatez, seguridad y fuerza. Esa exageración en la postura, como al dar un puñetazo, también da sensación de que los personajes son más humanos, que para golpear o lanzar algo con gran fuerza, necesitan impulsarse con todo el cuerpo.

Además, Kirby crea profundidad a través de más detalles y recursos formales que Moldoff. En la viñeta 2, tenemos a Tony Stark (Iron Man) y a su acompañante dentro de un coche que avanza hacia el lector, forzando la ilusión de que el morro está más cerca de nosotros, que después se encuentra el habitáculo y finalmente la parte trasera, con una perspectiva muy correcta en términos académicos. El fondo lleno de edificios dispuestos en diagonal de izquierda a derecha refuerza la profundidad. En la viñeta 3, en primer plano está la mano de Iron Man abriendo una puerta metálica para enfrentarse a unos gánsteres que están en un plano intermedio, y al fondo tenemos una puerta acorazada, en una escena muy lograda. Incluso en ambos hombres comprobamos que el de la derecha está un poco más adelantado que el de la izquierda. En las viñetas 4 y 5, se consigue mayor profundidad al tener el avión en movimiento, estando más alejado en la segunda imagen cuando chocan contra él las escaleras lanzadas por Iron Man. Finalmente, en la viñeta 6, se consigue un efecto muy característico gracias a la transición que marcan consecutivamente el barco de la izquierda, el personaje de la derecha que está más cercano al lector, Iron Man y el hombre del otro barco, que están un poco más alejados. Por otro lado, podemos destacar

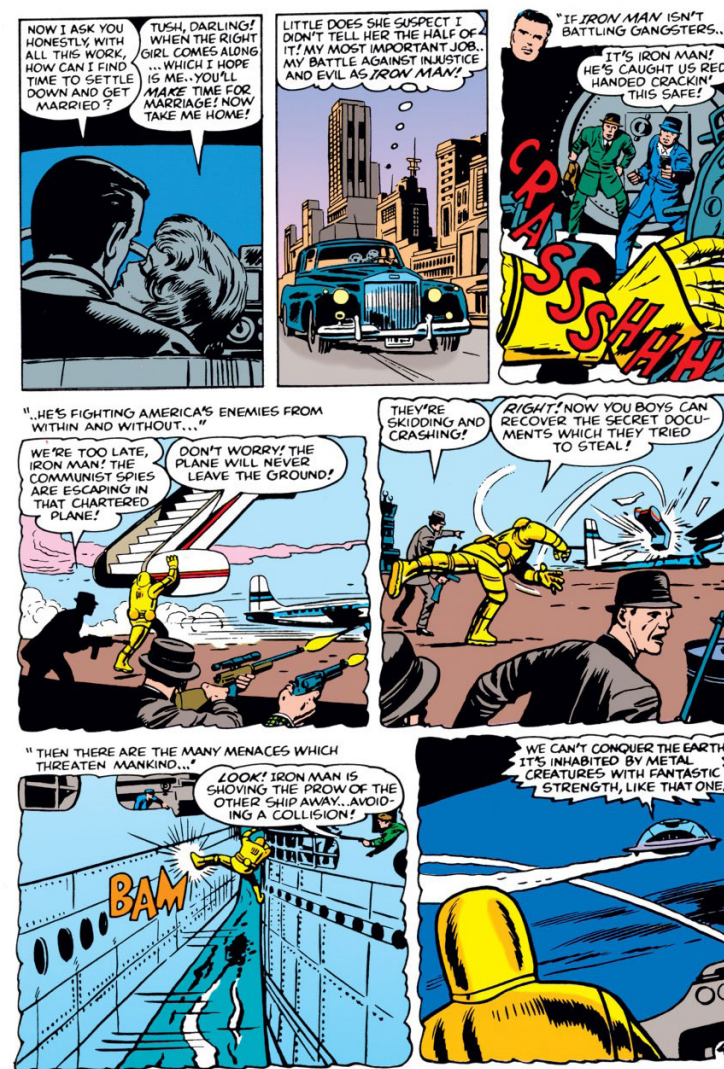


Fig. 4: Tales of Suspense #41 (p. 4). Mayo de 1963. CC BY-NC-SA 2.0. <https://www.flickr.com/photos/194484944@N04/51704552126/>

el uso de las líneas cinéticas en el avión que intenta despegar, para describir el movimiento de Iron Man al lanzar las escaleras y para mostrar el recorrido de estas, así como las que encontramos entre los dos barcos, indicando un movimiento lateral.

El color en esta época sigue estando protagonizado por colores planos y las sombras son manchas de tinta negra. Pero en Iron Man encontramos un recurso más avanzado, como es la utilización de dos tonos diferentes para dar volumen a las formas. No hay ningún tipo de degradado, pues son simplemente dos tonos diferentes del mismo color, y sólo utilizados en la figura del héroe, pero ya hay una intención de dar matices de forma distinta.

Desde una perspectiva general, además, en Marvel tenemos un dibujo homogéneo, de forma que, al cambiar el dibujante de una cabecera, no se notara el cambio y se mantuviese la personalidad formal de la marca y de los personajes. En consecuencia, en los años 60 pocos eran los dibujantes a los que se les permitía aplicar su propio estilo, limitándose prácticamente a los ya consagrados Jack Kirby y Steve Ditko. En Kirby tenemos unas figuras más pesadas, de proporciones más recias, con líneas gruesas para definir la forma general del personaje, y líneas finas para formas secundarias y detalles. Ditko, por su parte, hace las figuras más ligeras y con una constitución más delgada que les da sensación de agilidad, aunque los rostros son un poco menos estéticos que en otros autores, debido a la formación de su estilo personal, ya que empezó siendo autodidacta hasta que pudo estudiar en *The Cartoonists and Illustrators School* (actualmente *The School of Visual Arts*) de Nueva York y asistir a las clases de su ídolo Jerry Robinson<sup>16</sup>. Por otro lado, en esta década la primera página que funcionaba como portadilla con una imagen independiente del resto de la historia, deja de cumplir esta función y empieza a formar parte del resto del número, como vemos, por ejemplo, a partir de *Tales of Suspense featuring The Power of Iron Man #54* (Junio de 1964), en adelante.

Básicamente, este que acabamos de analizar, es el dibujo que se instala durante las siguientes décadas en el cómic de superhéroes hasta la mitad de los años 90. Los rostros, figuras y fondos, están más trabajados que en los años 40, pero si los comparamos con los dibujos actuales, nos dan la sensación de ser mucho más simples, y diríamos que con rasgos convertidos en convencionales. Está bien acabado, y juega aunando la línea entre realismo y caricatura, dibujo académico-artístico y un leve expresionismo que esquematiza las formas. Tiene

colores simples y por lo general totalmente planos, salvo excepciones. Todo ello combinado, buscando crear escenas de acción dinámicas. Esta es la base sobre la que trabajarán muchos artistas y que con el tiempo les llevará a desarrollar su propio estilo individual.

Esta década sentó las bases de un estilo clásico que se mantuvo hasta los 90. Era claro, limpio y de lectura fácil, pero al mismo tiempo emocionante. Leer uno de estos cómics te traslada inmediatamente al pasado, todo el conjunto del cómic te demuestra la época en que fue realizado y te lleva a ella.

### 3.2. Década de los 70

En la década de los 70 seguimos teniendo las viñetas dispuestas en una página en blanco, aunque aumenta el número de ellas por página. En esta ocasión hay más variedad en el tamaño de las viñetas, aumentando el número de las de mayor tamaño e incluyendo en ocasiones alguna *splash page* en el interior. Incluso, alguna vez, unas se superponen a otras. En pocas ocasiones tenemos dibujos a doble página, como por ejemplo en *The Invincible Iron Man #113* (Agosto de 1978). En las páginas 2 y 3, encontramos que la gran viñeta se usa para mostrar el complejo industrial de *Stark International*. También tenemos la eliminación de forma parcial o total de las líneas de delimitación (Fig. 5), dejando el dibujo en ellas contenido de forma libre, aunque manteniendo una composición que sigue siendo clara, tendente a la geometrización de tipo clásico. Esta técnica de eliminación de los bordes no es nueva, ya se vio en *All-Flash Quarterly #1* (Junio de 1941), del guionista Gardner Fox y el dibujante Everett E. Hibbard. La novedad que tenemos aquí es que se empieza a usar de forma más extendida, ya que antes era algo menos usual.

En el ejemplo que se propone para el análisis, vemos diferentes escenas de distintos momentos en el tiempo, que nos relatan cómo pasa el síndrome de abstinencia Tony Stark (Iron Man). No conocemos con exactitud el periodo de tiempo que transcurre entre ellas, pero el dibujante John Romita Jr. ha sabido crear un montaje interesante con las escenas que, aunque carentes de delimitación, se pueden entender perfectamente.

En la escena -ya que no hay viñeta en sentido estricto- número 6, se consigue una buena profundidad de campo gracias a la perspectiva elevada y los edificios. Aunque el dibujante también lo consigue en las escenas 1, 2 y 5. Sobre todo en la 2, con el personaje de Bethany Cabe sujetando una botella de alcohol con la mano derecha hacia el espectador, con la mano izquierda sujetando a Tony Stark para que no beba, creando una composición

16 BELL, B.: *Strange and Stranger: The World of Steve Ditko*. Seattle, Fantagraphics Books, 2008, pp. 16, 19 y 20.



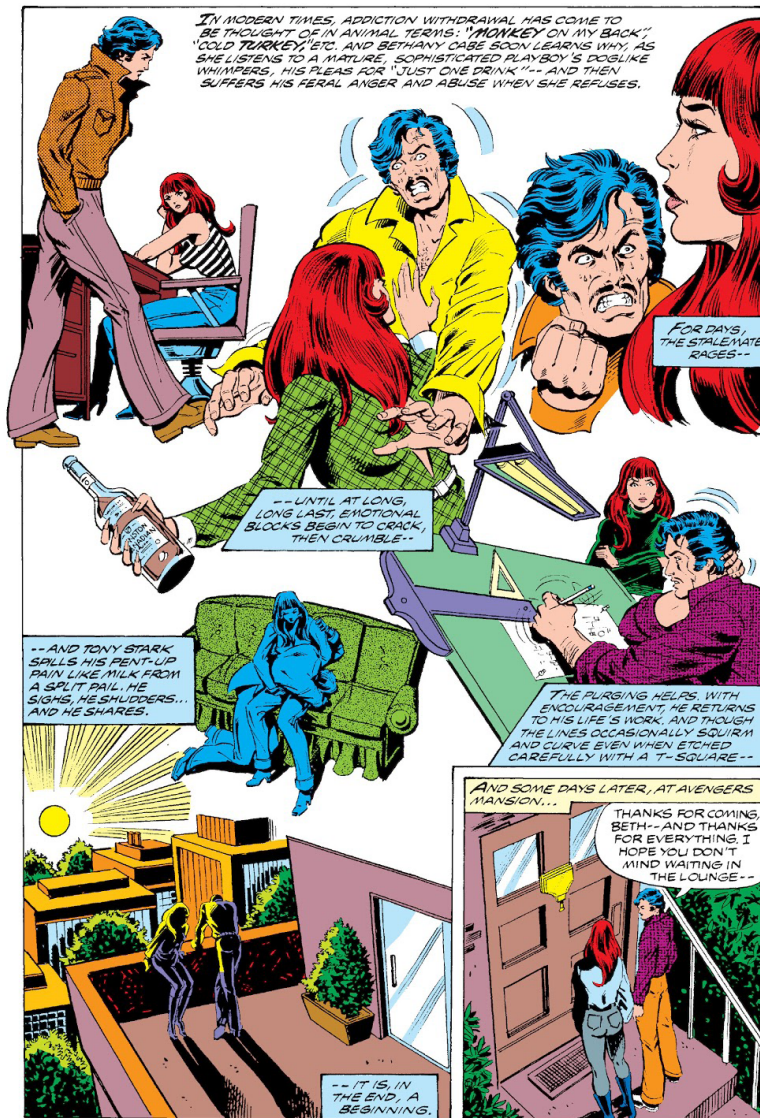


Fig. 5: The Invincible Iron Man #128 (p. 10). Noviembre de 1979. CC BY-NC-SA 2.0. <https://www.flickr.com/photos/194484944@N04/51705227189/>

interesante y un leve escorzo. Algo que vemos claramente es que aumenta el cambio del punto de visión, hay más variedad. En el ejemplo se usa más el picado, como en las escenas 4 y 6 y en la viñeta final, y hay un punto de visión bajo en la primera escena, de *sotto in su* pues la mirada del espectador está casi a ras de suelo. En general, se usan estos cambios de visión para darle más dinamismo a las secuencias, y con un personaje como Iron Man que vuela con una armadura, esta solución da más juego a la hora de crear estas escenas. Sin duda, encontramos muchas sugerencias tomadas del cine, que posibilitan una manera mucho más compleja de entender el cómic. Un gran referente es la película *Vértigo* (1958) de Alfred Hitchcock, que usa este tipo de picados y contrapicados para crear la sensación de vértigo en el espectador. Volviendo al ejemplo, además, tenemos un uso interesante de las líneas cinéticas, que se despliegan para representar los temblores causados por el síndrome de abstinencia, de la lucha de Tony contra sí mismo.

Podemos comprobar que el dibujo continúa teniendo esa apariencia sencilla antes mencionada, pero está más trabajado, con un toque realista en las figuras y, a partir de esta época, los fondos están llenos de detalles, lo que le da mayor verosimilitud y complejidad a la historia, aunque en el ejemplo solo lo podemos ver en la viñeta 6. Los personajes tienen características individualizadas y están bien proporcionados, tendiendo a ser delgados. Además, a partir de esta década comprobamos que el dibujo sale de los márgenes de las viñetas -cuando las hay- ocupando la calle entre las mismas. Esta expansión del dibujo fuera de las viñetas tampoco es algo nuevo, pues ya se pudo ver en *Captain America Comics* #3 (Mayo de 1941), pero ahora se generaliza. Tanto esta técnica, como la eliminación de los bordes tienen su origen en las *comic strips* de los periódicos, como por ejemplo puede verse en *Tarzan of the Apes* del artista Burne Hogarth, que se encargó de ella desde 1937 a 1945 y de 1947 a 1950. Por otra parte, en las escenas 2 y 3, el rostro de Tony expresa muy bien la desesperación y la ira consecuencia de la falta de alcohol, recordándonos al patetismo del Barroco y la exaltación de los sentimientos, que contrasta con el rostro estoico de Bethany, quien se muestra indiferente, en la escena 3.

Se siguen usando colores planos y las sombras aún se construyen con manchas de tinta negra y algunas líneas. Pero en esta década, para crear sombras secundarias menos duras, tenemos el uso de tramas mecánicas, como las plantillas del sistema Letraset, la técnica del salpicado, que se puede hacer con un pincel o un cepillo de dientes, y con telas. Gracias a estas otras técnicas, se consigue un nuevo matiz a la hora de dar volumen a las figuras. En el ejemplo que estamos utilizando, se usan para dar texturas, como en las escenas 1, 2 y 5 y la viñeta final, en las que para la chaqueta y las camisas de Tony y de Bethany se usan tramas mecánicas. Y en la escena 4, se usa el salpicado para el sofá.

■ JOSÉ RAMÓN SÁNCHEZ MERINO

Las escenas de acción en los 70 se vuelven un poco más complejas, más trepidantes y fluidas, como es imperativo en el cómic de superhéroes. El dibujo en general sigue siendo bastante claro y homogéneo, buscando que casi no se notara el cambio de dibujante, pues todos siguen una estética clásica desde los 60. Y la primera página, que era siempre una *splash page*, ahora, en alguna ocasión, se empieza a cambiar por una página con más de una viñeta, como en *The Invincible Iron Man #27* (Julio de 1970) o *Action Comics #419* (Diciembre de 1972). Esto supone una vuelta a los orígenes del cómic de superhéroes de los años 40.

Esta década sigue dentro de ese estilo clásico de los 60, pero se añaden novedades que les dan profundidad al conjunto. Se puede intuir una madurez, el lenguaje del cómic destila cierta intención de agradar también a un público más adulto.

### 3.3. Década de los 80

En los 80 aún tenemos la página blanca sobre la que se disponen las viñetas. Aumenta el número de estas por página y los tamaños son variados, aunque en general con formas regulares, es decir, cuadradas y rectangulares. Su delimitación está bien marcada, lo que hace que tengamos una composición clara. De igual modo aumentan las viñetas de dibujo libre y en las que el dibujo sale de sus límites para diferentes situaciones. En el primer ejemplo de esta década que proponemos (Fig. 6), la segunda viñeta es una escena vertical que en altura ocupa el mismo espacio que las cuatro viñetas de la derecha. En ella Iron Man asciende haciendo una espiral, representada por el humo que sale de las botas, paralelo al edificio de oficinas de la empresa de su rival, para después entrar por una ventana. Este tipo de viñetas verticales se usan bastante en esta cabecera. Como ejemplo también tenemos la página 10 de *The Invincible Iron Man #200* (Noviembre de 1985). Esta página consta de cinco viñetas estrechas que ocupan toda la altura de la plana. En ella vemos a Iron Man que asciende hasta la atmósfera para luego iniciar la bajada. Esta técnica de dibujo se llama espacios contiguos, que consiste en que las cinco viñetas se relacionan en el mismo espacio geográfico, ayudando a crear una ilusión de continuidad en la acción, al mostrar en viñetas sucesivas espacios que se suponen contiguos. En todas las viñetas tenemos a Iron Man en diferentes posiciones, desde subir en las dos primeras viñetas, hasta llegar a la máxima altitud en la viñeta central, en la que gira para iniciar el descenso que vemos en las dos últimas. Todas esas acciones las vemos con el fondo del Espacio y la Tierra, con el mapa de Estados Unidos.

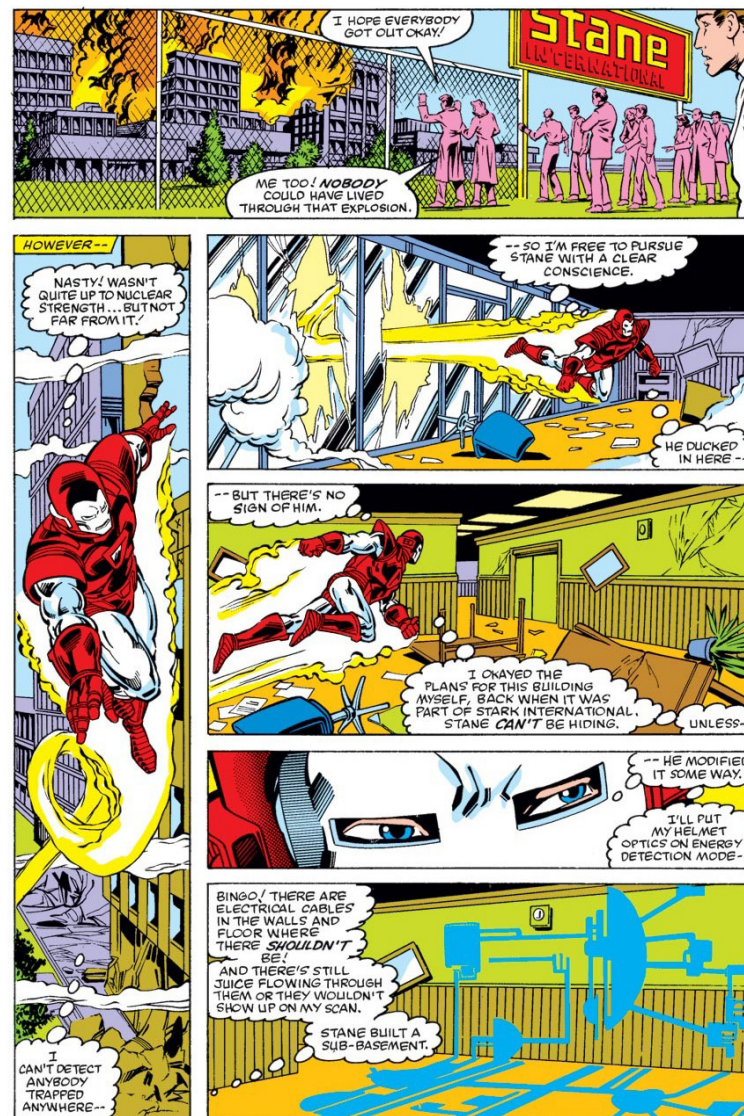


Fig. 6: *The Invincible Iron Man #200* (p. 32). Noviembre de 1985. CC BY-NC-SA 2.0. <https://www.flickr.com/photos/194484944@N04/51704831943/>

También hay que mencionar que encontramos una estructura especial que no suele usarse en el cómic de superhéroes: el ralenti. Esta técnica consiste en una prolongación deliberada de una acción o movimiento mediante una sucesión de viñetas<sup>17</sup>. Lo podemos ver en *The Invincible Iron Man* #200 (Noviembre de 1985), entre la página 40, viñetas 4, 5, 6 y 7, y la página 41, viñeta 1. En ellas se representa el suicidio de Obadiah Stane, desde que somos conscientes de sus intenciones, hasta el momento en que lleva a cabo su propósito. Este tipo de estructura no suele darse en el cómic de superhéroes, porque se suelen buscar la acción y las escenas trepidantes, lo que nos marca un cambio de mentalidad que muestra que este género acepta otros elementos, para así crear historias más interesantes. Como vemos, en los 80 y después 90, “adult comic books such as *Watchmen*, *Maus*, and *Dark Knight Returns* helped many people respect the medium as a means of telling stories of great depth and maturity”<sup>18</sup>.

Algo nuevo que aporta la cabecera de Iron Man en esta época, es la actualización de la llamada “visión subjetiva”<sup>19</sup>. Consiste en la vista en primera persona desde la perspectiva de un personaje, lo que se ejemplifica en este caso en que vemos desde el interior del casco de Iron Man como si fuésemos él. La novedad está en que el casco nos proporciona información no visible para el ojo humano, la tecnología nos da una visión nueva, como alerta de proximidad de ataque con armas a distancia o la detección de cables de corriente eléctrica (Fig. 6). Algo más que vemos en esta cabecera es la utilización de la superficie pulida de la armadura de Iron Man para dibujar el reflejo de cosas en ella. Por ejemplo, en *The Invincible Iron Man* #143 (Febrero de 1981), página 15, viñeta 3, vemos el reflejo de un pasillo en la máscara del casco; y en *Iron Man* #228 (Marzo de 1988), página 22, viñeta 1, vemos reflejado al Capitán América, al que en ese momento se le conocía simplemente como El Capitán (Fig. 7).

Por otro lado, ahora vemos la profundidad en las escenas más trabajada, así como los fondos. En el primer ejemplo que traemos de esta década (Fig. 6), salvo en las dos viñetas finales, en todas tenemos un buen trabajo de profundidad, recurriendo incluso de forma amplia a la perspectiva central. En la primera viñeta se hace de la forma más típica, con

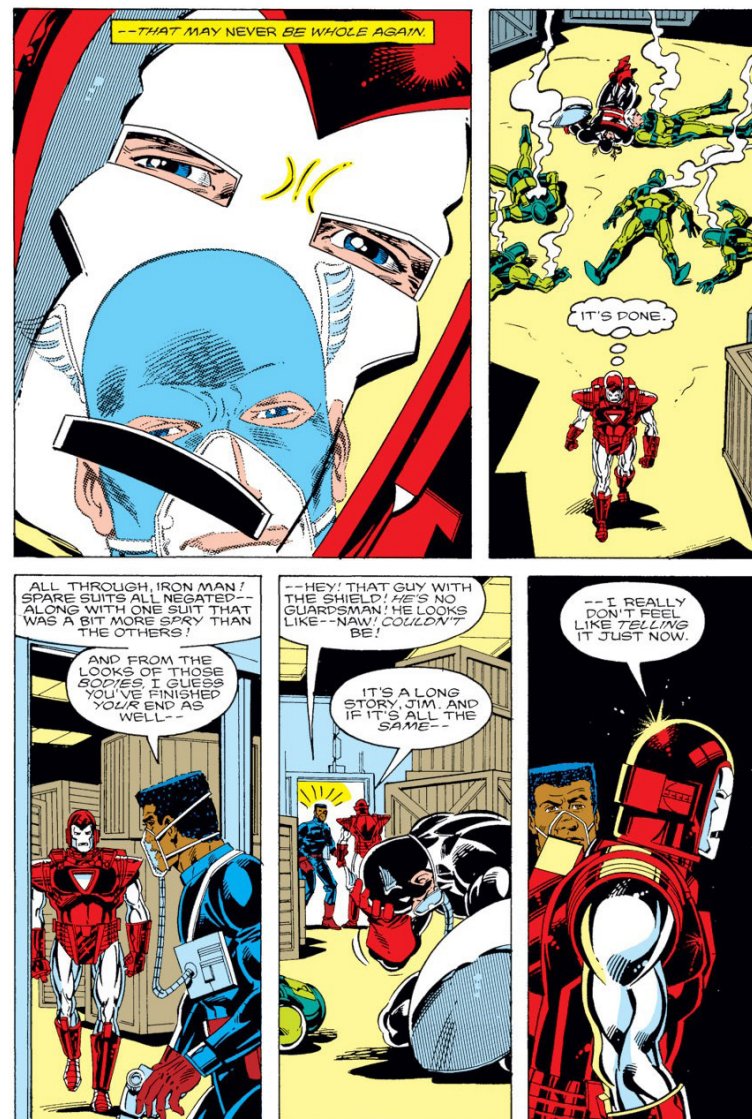


Fig. 7: Iron Man #228 (p. 22). Marzo de 1988. CC BY-NC-SA 2.0. <https://www.flickr.com/photos/194484944@N04/51704552071/>

17 Para entender mejor el tiempo en los cómics: EISNER, W.: *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma Editorial, 2007, pp. 27-39.

18 HOGAN, J.: *op. cit.*, p. 200.

19 Como bien se explica con varios ejemplos en: GASCA, L. y GUBERN, R.: *El discurso del cómic*. Madrid, Ed. Cátedra, 2011, pp. 511-519.

un personaje en el primer plano, otros en el intermedio cerca de la valla, y en el fondo la fábrica ardiendo. Pero la viñeta 4 es más interesante, ya que vemos una sala en la que está Iron Man, de esta sale un pasillo en diagonal hacia la izquierda y al fondo vemos que gira a la derecha, dando una profundidad a la escena interesante, junto con un despliegue escenográfico importante. En el segundo ejemplo (Fig. 7), en la viñeta 2, la profundidad se crea gracias al efecto de la visión en picado y los diferentes cuerpos inconscientes que ha dejado Iron Man tras de sí. En las viñetas 3 y 4, se crea con los personajes y las cajas.

El color sigue definiéndose como en las décadas anteriores, al igual que continúa el uso de tramas mecánicas y otras técnicas, pero tenemos de vuelta las líneas rectas paralelas que nos recuerdan al grabado como a finales de los años 30. Y desde los 70, momento en que lo introdujo Bob Layton, la armadura tiene destellos para indicar que es metal pulido y refleja la luz. No todos los dibujantes lo hacen, pero en este caso Mark Bright los usa, no tan profusamente como Layton y otros autores posteriores.

Otro detalle destacable son las líneas de expresión que se marcan en la máscara del casco de Iron Man para que no encontremos un rostro inexpresivo, como debería ser. El primer dibujante en darle un mayor uso a las propias líneas de la máscara para darle expresión fue Gene Colan. Como leemos en el libro de Sean Howe “Gene Colan incluso consiguió dar cierto valor emocional a Iron Man, cambiando sutilmente los ángulos de las aberturas de los ojos del casco metálico y de la boca hasta que fueran algo que se pareciera a una expresión facial”<sup>20</sup>. En *The Invincible Iron Man* #200 (Fig. 6), viñeta 5, tenemos un primerísimo plano en el que vemos los ojos de Iron Man. Esto nos recuerda al director de cine Sergio Leone que usaba este tipo de planos en sus *spaghetti western* para darle intensidad a la escena y crear tensión entre los personajes, llegando a ser un maestro de este elemento.

Las escenas de acción en esta época son un poco más explícitas gracias a que el código de censura autoimpuesto por los editores a partir de los años 50, el Comics Code Authority, es más laxo a partir de la década de los 70<sup>21</sup>. Un buen ejemplo es el final de *The Invincible Iron Man* #200 (Noviembre de 1985) al que aludíamos antes, en el que el villano Obadiah Stane (Iron Monger) se suicida al ver su inminente derrota y de esta forma robarle la

victoria a Iron Man sobre él, ofreciendo una perspectiva truculenta que durante un tiempo fue impensable. Para poner fin a su vida, se vuela la cabeza con un rayo repulsor de la armadura que lleva puesta.

En los 80, revisando diferentes cómics, tenemos una gran influencia de la cultura del momento, hay muchas referencias a películas, actores y música. Incluso la moda y los peinados influyen mucho en esta década. Leer un cómic de los 80, es leer una parte de la cultura popular.

### 3.4. Década de los 90

En la segunda mitad de la década de los 90, comprobamos que las viñetas ya no se disponen únicamente sobre páginas en blanco, sino que pueden ser negras o de un color que los autores crean adecuado para las escenas representadas en las viñetas. Y encontramos diferentes colores en un mismo cómic. También encontramos que las viñetas tienen formas irregulares, de multitud de tamaños, que aumenta su número por página, y que es muy habitual encontrar unas viñetas sobre otras. Esto deriva del hecho de poner viñetas de gran tamaño y distribuir varias pequeñas sobre ellas de forma parcial o total. Que tengan forma irregular tampoco es nuevo, sino que pudimos verlo en *Captain America Comics* #40 (Julio de 1944) del dibujante Syd Shores, o en *All-Flash Quarterly* #2 (Septiembre de 1941) del dibujante Everett E. Hibbard, convirtiéndose en algo muy usual en esta época. Algo que se vuelve más común es el dibujo a doble página, como por ejemplo en *The Invincible Iron Man* vol. 3 #1 (Febrero de 1998) en el que la ilustración ocupa las páginas 2 y 3 para mostrarnos a Iron Man volando por las calles de la ciudad de Nueva York. Esta variedad en las viñetas hace que tengamos una composición de página más complicada y original, siendo más llamativa estéticamente. A esto hay que añadir la novedad de que el dibujo llega hasta los márgenes físicos de la página. En ocasiones el borde de la página sirve para marcar los límites de la viñeta, lo que hace que el dibujo tenga por límite el mundo real. Esto hace que el lector se introduzca a otro nivel en la historia gracias a que el dibujo lo inunda todo (Fig. 8). En este caso, la ilustración del dibujante Sean Chen sirve muy bien de ejemplo, pues ocupa dos páginas, llega hasta el borde físico de ellas, y la escena está llena de detalles.

Desde luego, la escena que traemos como ejemplo está muy lograda, es muy expresionista, con una perspectiva acelerada en contrapicado, en la que los edificios tienen el punto de fuga en la parte superior de la viñeta y fuera de ella. Es una escena arriesgada y complicada

20 HOWE, S.: *Marvel cómics. La historia jamás contada*. Girona, Ed. Paninni, 2013, p. 83.

21 Una interesante visión de la imagen y la censura: VILLORDO, A.: “La imagen intolerable: Intensidad estética y violencia en el cómic de superhéroes”, *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, n.º 74, 2019, pp. 199-211.



Fig. 8: The Invincible Iron Man vol. 3 #1 (p. 2 y 3). Febrero de 1998. CC BY-NC-SA 2.0. <https://www.flickr.com/photos/194484944@N04/51703757682/>

pero muy bien ejecutada y llena de detalles, como comprobamos al ver las ventanas y las formas de los edificios, los carteles y las personas que quieren ver a Iron Man, incluso el techo interior a través de las ventanas del edificio de la derecha, donde están los hombres asomados. Crea una sensación de profundidad muy creíble, tratándose de una visión espectacular y ciertamente impactante.

El volumen de las figuras ya no se crea sólo con la tinta negra y en ocasiones con colores en dos tonos, sino con un degradado en el color, de una tonalidad más oscura a otra más clara, progresivamente. En esta imagen de Iron Man hay un fuerte claroscuro, y lo primero que notamos es el contraste entre las partes negras y los brillos de la armadura. Cuando nos detenemos a observarla bien, vemos el degradado en las partes rojas y doradas. También notamos que usan las líneas rectas paralelas como en el grabado para crear otro tipo de sombreado. Los colores son mucho más variados, la gama se amplía más en esta década, y junto a los degradados, les da a las escenas más verosimilitud. Este uso del color es el que se usa a partir de esta década, lo que nos habla de mejores recursos técnicos y económicos aplicados a la estética de la imagen, que es cada vez más importante en este universo de ficción.

Esto se refleja en el hecho de que el cambio de dibujante en las cabeceras ahora sí se nota de forma clara. En los 90 vemos cómo los diferentes autores muestran sus peculiaridades sin necesidad de que haya una unidad gráfica para que a los lectores no les choque el cambio. Es más, todo señala que el dibujante gana protagonismo en tanto que artista individual y con su propia estética. Esto hace que el dibujo adquiera más importancia que el guión y lleva al éxito de varios autores que crean figuras masculinas hipermusculadas y figuras femeninas en posturas imposibles para potenciar su sexualidad<sup>22</sup>, como Rob Liefeld o Jim Lee. Se trata de autores que llegan a exagerar tanto la realidad, que las figuras llegan a deformarse. Pero algo realmente novedoso fue la introducción del hiperrealismo en el mundo del cómic de mano de Alex Ross, aunque será desarrollada por otros autores en la siguiente década. Un ejemplo de esta tendencia -a definir como declaradamente pictórica- es la miniserie *Marvels* (Enero-Septiembre de 1994), con ilustraciones de este artista y guión de Kurt Busiek. También se empiezan los primeros contactos con la realización de cómics de forma

digital, que se va perfeccionando hasta lograr un buen uso de las técnicas de ordenador en los 2000. Este inicio en la introducción de un estilo más pictórico viene de autores de otros tipos de cómics, como es caso de Richard Corben, un autor underground conocido por su trabajo en cómics de ciencia ficción y fantasía; y de autores europeos como Moebius (Jean Giraud) que revolucionó el cómic de ciencia ficción. De esta forma, nos damos cuenta de que a los dibujantes se les aprecia por su calidad y su propio estilo, empezando a ser reconocidos como verdaderos artistas creadores. Esto lleva a que algunos tengan una legión de seguidores que compran el cómic en el que el dibujante trabaje sin importar el personaje que lo protagonice. Por este motivo, las editoriales les dan más libertad, porque el interés de los fans por la estética de los dibujantes supone mejores resultados económicos<sup>23</sup>.

Además, en esta década hay muchas más escenas de violencia explícita, con villanos más crueles, por lo que los héroes también se vuelven más violentos y aparecen nuevos antihéroes acorde con esta época más oscura. Incluso vemos que los rostros parecen más adultos y se endurecen sus rasgos con líneas rectas para potenciar el aspecto de persona ruda y constantemente enfadada, aspectos que, al final de la década se suavizan notablemente.

La década de los 90 fue una época oscura, los héroes y villanos se vieron envueltos en una atmósfera oscura, caótica y peligrosa. Los cómics mostraron un mundo duro y cruel, más lleno de sombras que de luces, pero al final de la década se cambian las tornas, y se suaviza la atmósfera de miedo que dominó parte ella.

### 3.5. Década de los 2000

En la década de los 2000, y en adelante, el dibujo continúa con las técnicas de finales de los 90, y cada autor aporta su estilo personal. Dentro de los 2000, en Iron Man, tenemos un toque del hiperrealismo que introdujo Alex Ross, pero en este caso de la mano de tres autores: Adi Granov, Salvador Larroca Martínez y Greg Land. Granov fue dibujante en los 6 números que duró el arco argumental *Extremis* (Enero de 2005-Mayo de 2006); Larroca se ocupó del dibujo del personaje entre julio de 2008 y diciembre de 2012; y Land desde enero a octubre de 2013. Puede que estos autores no lleguen al hiperrealismo, pues, de hecho, en el orden en que han sido nombrados podemos ver una progresiva disminución

22 Una interesante evolución de la figura femenina la encontramos en: LORENZO TEIJO, B. J.: "Cómic, cuerpos y corporalidad en la sociedad de consumo", en GONZÁLEZ PENÍN, A., LÓPEZ DÍAZ, A. J. y AGUAYO LORENZO, E. (Dir.): *III Xornada Universitaria Galega en Xénero. Trazos de xénero no século XXI*. Vigo, Universidade de Vigo, Servizo de Publicacións, 2015, pp. 237-247.

23 Uno de estos autores y que mueve a muchos seguidores es Frank Miller: PÉREZ GARCÍA, J. C.: *Frank Miller. Del cómic industrial al cómic de autor*. (Tesis doctoral S.P.), Universidad de Málaga, 2012.

en esta característica, pero sus imágenes son muy realistas, realizadas con técnicas muy académicas e inspiradas en la pintura. En el caso de Granov, incluso podemos apreciar en Tony Stark cierto parecido al actor Tom Cruise (Fig. 9), y en el de Larroca encontramos rasgos del actor Josh Holloway (Fig. 10), lo que sin duda no es casual, debido a la fama de ambas estrellas cinematográficas. Analizaremos brevemente el dibujo de estos dos últimos.

Adi Granov decide pensar en la armadura de Iron Man como algo útil, un arma, un caza/jet, que puede contener a un hombre dentro, dándole más verosimilitud y que tenga un carácter más práctico. Por ello decide elegir tonos de apariencia metálica de rojo y dorado para la armadura, en vez de los tradicionales rojo y amarillo brillantes. Su manera de trabajar suele combinar técnicas manuales, lápiz, acuarela o aguada, con el trabajo digital. En el ejemplo (Fig. 9), todo ese primer número lo hizo de forma digital, lo que le permitió crear detalles mínimos hasta el extremo, provocando que los personajes ofrezcan un aspecto quizás demasiado plástico. Por ello, después pasó a combinar técnicas manuales y digitales, pero siempre empieza con un boceto a lápiz, a partir de ahí intenta crear imágenes realistas, pero no fotorrealistas como al inicio de su carrera. Para aplicar el color tiene ayuda de su esposa, Tamsin Isles, que se encarga de aplicar los colores planos, para que luego él remate el trabajo, lo que acelera y facilita esta parte del proceso<sup>24</sup>. Sus colores son apagados, casi granulados, y con un tono frío que queda muy bien en el aspecto para la armadura y objetos metálicos.

Salvador Larroca trabaja primero con un boceto a lápiz y, una vez aprobado por el editor, hace el dibujo definido, para introducir después los grises y los “efectos especiales”, para que a continuación se añada el color. Larroca añade él mismo los grises utilizando el programa Photoshop dejando de lado su antigua manera de trabajar con el pincel<sup>25</sup>. Con el tiempo, empezó a añadir él mismo el color de forma digital creando imágenes muy convincentes. Consigue un acabado limpio y homogéneo plasmando bien las proporciones y perspectivas, con un buen trabajo de la figura humana y de la arquitectura. Además,



Fig. 9: Iron Man vol. 4 #1 (p. 14). Enero de 2005. CC BY-NC-SA 2.0. <https://www.flickr.com/photos/194484944@N04/51705227059/>

24 Información extraída de: “Iron Man – Extremis. Entre bastidores con Adi Granov”, aparecido en Marvel Deluxe. Iron Man. Extremis. (Iron Man vol. 4 #1-6). (Recopilado por Panini Comics). Girona, Panini Comics, 2013, pp. 157-200.

25 Algunos datos sobre su forma de trabajo extraídos de: “El origen de El Invencible Iron Man”, aparecido en Marvel Deluxe. El Invencible Iron Man. Las cinco pesadillas. (The Invincible Iron Man vol. 5 #1-7). (Recopilado por Panini Comics). Girona, Panini Comics, 2013, pp. 187-200.



Fig. 10: The Invincible Iron Man #500.1 (p. 20). Abril de 2011. CC BY-NC-SA 2.0. <https://www.flickr.com/photos/194484944@N04/51704551981/>

encontramos que está “a gusto combinando sus referencias cinematográficas y televisivas favoritas para la caracterización de los personajes”<sup>26</sup>, siendo reconocibles en sus imágenes actores famosos, incluso familiares y amigos personales del autor.

Esta última década tratada, se caracteriza por la individualidad de los artistas que trabajan en los cómics, cada uno con sus luces y sombras. El lector puede elegir entre un gran catálogo de opciones, puede seguir a su artista favorito al cómic que trabaje, o por el contrario explorar nuevos autores que trabajen en un personaje de gusto.

En general, en el siglo XXI vemos un dibujo más elaborado y que se esfuerza por crear una atmósfera más convincente: los personajes, sus expresiones, la ropa, el entorno, todo es más verosímil. Es claro, de fácil lectura y combina todo tipo de planos para narrar la historia, con los elementos bien equilibrados dentro de las viñetas, abandonando los excesos expresionistas de finales del siglo anterior. Hay una combinación de viñetas bien delimitadas y diferenciadas unas de otras; de las que llegan hasta el borde de la página; y de las que se superponen unas a otras. Las perspectivas están muy trabajadas y correctamente ejecutadas.

26 Esta frase ha sido extraída de LÓPEZ, C. J.: “El más buscado, El héroe derrotado”, aparecido en Marvel Deluxe. El Invencible Iron Man. El más buscado del mundo. (Invencible Iron Man vol. 5 #8-19). (Recopilado por Panini Comics). Girona, Panini Comics, 2013, p. 4.



## CONCLUSIONES

Como hemos podido ver, el dibujo en el *comic book* de superhéroes ha pasado de un dibujo clásico y sencillo con toques descriptivos, aunque toscos, a uno más exagerado y expresivo -rayando en la deformidad-, para volver a uno más académico y en ocasiones pictórico, hiperrealista<sup>27</sup>. Se ha pasado de una unidad gráfica que prácticamente todos los autores utilizaban para que las cabeceras no sufrieran cambios drásticos en los personajes, a tener una ruptura de esa unidad y que los autores muestren sus peculiaridades, su estilo personal o “manera”. Esto puede ser algo bueno y sorprendente, que hace que la cabecera se renueve, o puede ser algo malo que desagrade a algunos, pero que nos habla de una evolución claramente orientada a lo estético-visual, muy probablemente provocado por los intereses del propio público, así como por la influencia del cómic de autor de otros géneros. Personalmente me parece positivo, ya que así se mantiene la frescura en las historias y los dibujos, buscando la renovación, y manteniendo el interés de los lectores. Además, la evolución de la tecnología ha ayudado al dibujo a actualizarse y mejorar para crear imágenes y cómics más impactantes y llamativos, y llevando a la narración a nuevos límites que acompañen al lenguaje del género.

Las composiciones dentro de las viñetas han pasado de ser sencillas, claras, con pocos personajes y a veces con pocos elementos, a un abigarramiento de personajes y complementos que le dan verosimilitud a la escena y nos ayudan a introducirnos en la historia. Y aunque la escena esté llena de diferentes elementos, éstos por lo general no dificultan su lectura y entendimiento. Las páginas de los cómics han pasado de ser blancas a tener colores que resaltan las viñetas en ellas dispuestas. Estas viñetas han pasado de tener generalmente una forma regular y tamaños similares, a ser viñetas con forma irregular y diferentes tamaños. De tener bien definidos los límites de las mismas y las calles entre ellas claras, a superponerse unas a otras, perder su delimitación e incluso llegar a los límites físicos de la propia página. Las composiciones se han complicado, los puntos de vista cinematográficos han dejado una huella muy importante en la caracterización de las escenas, y el avance tecnológico en la impresión y el diseño, primero poco a poco y ligeramente, después con grandes avances, ha condicionado el dibujo en el cómic de superhéroes. En definitiva, el dibujo ha cambiado de formas más simples, en lo que es importante contar la historia

sin necesidad de detenerse en él, a un dibujo más rico y lleno de detalles que nos invita a deleitarnos en sus formas y acabados, y descubrir todos los elementos que pueda tener representados, incidiendo en el valor estético como elemento imprescindible.

Encontramos cuatro fases de desarrollo estilístico. La primera es la arcaica, que corresponde a la Edad de Oro, los años 40 y 50, con formas más simples, esquemáticas, que buscaban transmitir un mensaje simple y claro. La segunda es la clásica, podría corresponder con la Edad de Plata, los años 60 y 70, época de resurgimiento de los superhéroes y nuevos éxitos. La tercera es la expresiva, a partir de los 80 y parte de los 90, con formas más complejas y exageradas con las que transmitir un mensaje más profundo y lleno de matices, pero al mismo tiempo llena de experimentos, más expresionista. Y la última fase es la depurada, con formas más realistas, mejores técnicas y materiales y con diferentes estilos que interactúan en la misma época. Y como hemos podido comprobar, el lenguaje ha cambiado no sólo como consecuencia de los artistas, sino que también de la evolución de los personajes, porque ellos “changed over the years to reflect the current socio-political situation”<sup>28</sup>.

---

27 Una explicación muy interesante sobre el dibujo de forma más realista a más abstracta y la iconicidad intrínseca a él, en MC CLOUD, S.: “El Vocabulario de los Cómics”, en MC CLOUD, S.: *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao, Astiberri Ediciones, 2014, pp. 24-59.

---

28 KARCZEWSKI, K.: *Op. Cit.*, p. 48.

## BIBLIOGRAFÍA

BELL, B.: *Strange and Stranger: The World of Steve Ditko*. Seattle, Fantagraphics Books, 2008.

BERGADO, R., GÁLVEZ, P., GUIRAL, A. y REDONDO, J. (ed.): *Cómics: Manual de instrucciones*. Bilbao, Astiberri Ediciones, 2016.

CÓRDOBA, E.: “El dibujo en el cómic”, *el-ilustrador.com*. <https://www.el-ilustrador.com/dibujantes-de-comics/el-dibujo-en-el-comic/> (Consultado el 09/03/2021).

ECO, U.: *Apocalípticos e integrados*. Barcelona, Penguin Random House Grupo Editorial, S.A.U., 2016.

EISNER, W.: *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona, Norma Editorial, 2007.

EISNER, W.: *La Narración Gráfica*. Barcelona, Norma Editorial, 2009.

FERNÁNDEZ SARASOLA, I.: *El pueblo contra los cómics*. Sevilla, ACyT Ediciones, 2019.

GASCA, L.: *Tebeo y cultura de masas*. Madrid, Prensa Española, 1966.

GASCA, L. y GUBERN, R.: *El discurso del cómic*. Madrid, Ed. Cátedra, 2011.

GONZÁLEZ PENÍN, A., LÓPEZ DÍAZ, A. J. y AGUAYO LORENZO, E. (Dir.). *III Xornada Universitaria Galega en Xénero. Trazos de xénero no século XXI*. Vigo, Universidade de Vigo, Servizo de Publicacións, 2015.

GOULART, R.: *Comic Book Encyclopedia: The Ultimate Guide to Characters, Graphic Novels, Writers & Artists in the Comic Book Universe*. New York, HarperCollins Publishers Inc., 2004.

GUBERN, R.: *Medios icónicos de masas*. Madrid, Historia 16, 1997.

HOGAN, J.: “The comic book as symbolic environment: The case of Iron Man”, *ETC: A Review of General Semantics*, vol. 66, n.º 2, 2009, pp. 199–214.

HOWE, S.: *Marvel Cómics. La historia jamás contada*. Girona, Ed. Paninni, 2013.

KARCZEWSKI, K.: “More than just Iron Man: A Brief History of Comic Books and Graphic Novels”, *Crossroads. A Journal of English Studies*, n.º 3, 2013, pp. 47-51.

LEE, S. y BUSCEMA, J.: *Cómo dibujar cómics al estilo Marvel*. Barcelona, Ediciones Martínez Roca, S.A., 1999. (Ed. Orig. Nueva York, Simon & Schuster, 1978).

Marvel Deluxe. Iron Man. Extremis. (Iron Man vol. 4 #1-6). (Recopilado por Panini Comics). Girona, Panini Comics, 2013.

Marvel Deluxe. El Invencible Iron Man. Las cinco pesadillas. (The Invincible Iron Man vol. 5 #1-7). (Recopilado por Panini Comics). Girona, Panini Comics, 2013.

Marvel Deluxe. El Invencible Iron Man. El más buscado del mundo. (Invincible Iron Man vol. 5 #8-19). (Recopilado por Panini Comics). Girona, Panini Comics, 2013.

MCCLOUD, S.: *Entender el cómic. El arte invisible*. Bilbao, Astiberri Ediciones, 2014.

MCCLOUD, S.: *Hacer cómics*. Bilbao, Astiberri Ediciones, 2012.

MCCLOUD, S.: *Reinventar el cómic*. Barcelona: Editorial Planeta, 2016.

PÉREZ GARCÍA, J. C.: *Frank Miller. Del cómic industrial al cómic de autor*, (Tesis doctoral S.P.). Málaga, Universidad de Málaga, 2012.

RHOADES, S.: *A Complete History of American Comic Books*. New York, Peter Lang Publishing, Inc., 2008.

VILCHES FUENTES, G.: *Breve Historia del Cómic*. Madrid, Ediciones Nowtilus, S.L., 2014.

VILLORDO, A.: “La imagen intolerable: Intensidad estética y violencia en el cómic de superhéroes”, *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, n.º 74, 2019, pp. 199-211.