

**Entrevista** David Trueba: “El populismo ha invadido todas las esferas” **Juan Cruz**

**Maravillosa jugada** El ajedrez enseña matemáticas a los más pequeños **Leontxo García**



# revistav

## Los superhéroos vuelven a casa

Los tebeos de Los Vengadores o Spider-Man calan de nuevo en el imaginario juvenil como parte de una narrativa que se desplaza con comodidad entre el cine, la televisión, los juguetes y los videojuegos



Una página de *Wonder Woman: Hacia la tormenta*, de Laurie Halse Anderson. Está editado por Hidra.

ÁLVARO PONS, **Valencia**

En 1938, el primer número de *Action Comics* presentaba un personaje llamado a revolucionar el noveno arte: Superman. El poderoso kryptoniano dispuesto a resolver los problemas de los terrestres abría el camino a un género que, si bien ya se había anticipado en las novelas *pulp*, encuentra su sentido, canon y desarrollo en los tebeos hasta hacerse inseparable de ellos, logrando que superhéroe fuera casi sinónimo de cómic. Pese a la persecución que sufrieron los tebeos en los años cuarenta y cincuenta, acusados de pervertir las inocentes mentes juveniles, sobrevivieron y se hicieron fuertes en las décadas siguientes gracias a la revisión encabezada por Marvel, que humanizaba a los superhéroes acercándolos a la realidad juvenil de esa época.

Una evolución constante que, justo 60 años después de la aparición del primer número de *Los 4 Fantásticos*, ha llevado al género a cambios radicales: hoy, los superhéroes se han convertido en el eje del fenómeno transmedia que Marsha Kinder o Henry Jenkins adelantaron, llevándolo a fenómeno de masas audiovisual. Los Vengadores, La Liga de la Justicia o Spider-Man han calado de nuevo en el imaginario juvenil, pero como parte de una narrativa que se desplaza con comodidad entre el cine, la televisión, los juguetes y los videojuegos, que parece haber dejado a los cómics en los que nació en un lugar secundario. La causa, quizás, haya que buscarla también en la maduración que viven las aventuras de los superhéroes a finales de los ochenta, con obras como *El regreso del caballero oscuro*, de Frank Miller, Klaus Janson y Lynn Varley, o *Watchmen*, de Alan Moore, Dave Gibbons y John Higgins, que establecen una nueva lectura del género desde la mirada adulta y que favorecen el inicio de la llamada Edad Oscura, que contagia a todos los personajes y acompaña la maduración del lector.

### Efectos especiales

Aunque nunca se abandonó al público infantil y juvenil, las grandes editoriales encontraron en aquellos que se habían criado con sus personajes a exigentes clientes que reclamaban tramas y reflexiones más adultas, algo que se hizo habitual. Pese a los continuos *reboots* en busca de nuevas generaciones lectoras, lo cierto es que fue el salto al audiovisual el que consiguió reenganchar a la juventud a seguir las aventuras de los seres más poderosos del planeta.

El paso de los personajes de cómic a la gran pantalla empezó ya en los años cuarenta con los seriales cinematográficos y fue una constante a lo largo del siglo XX, incluso con taquilleros como el *Superman* de Richard Donner o el *Batman* de Tim Burton, pero fue la llegada de los efectos especiales digitales lo que consiguió cambiar el rumbo del género.

PASA A LA PÁGINA SIGUIENTE