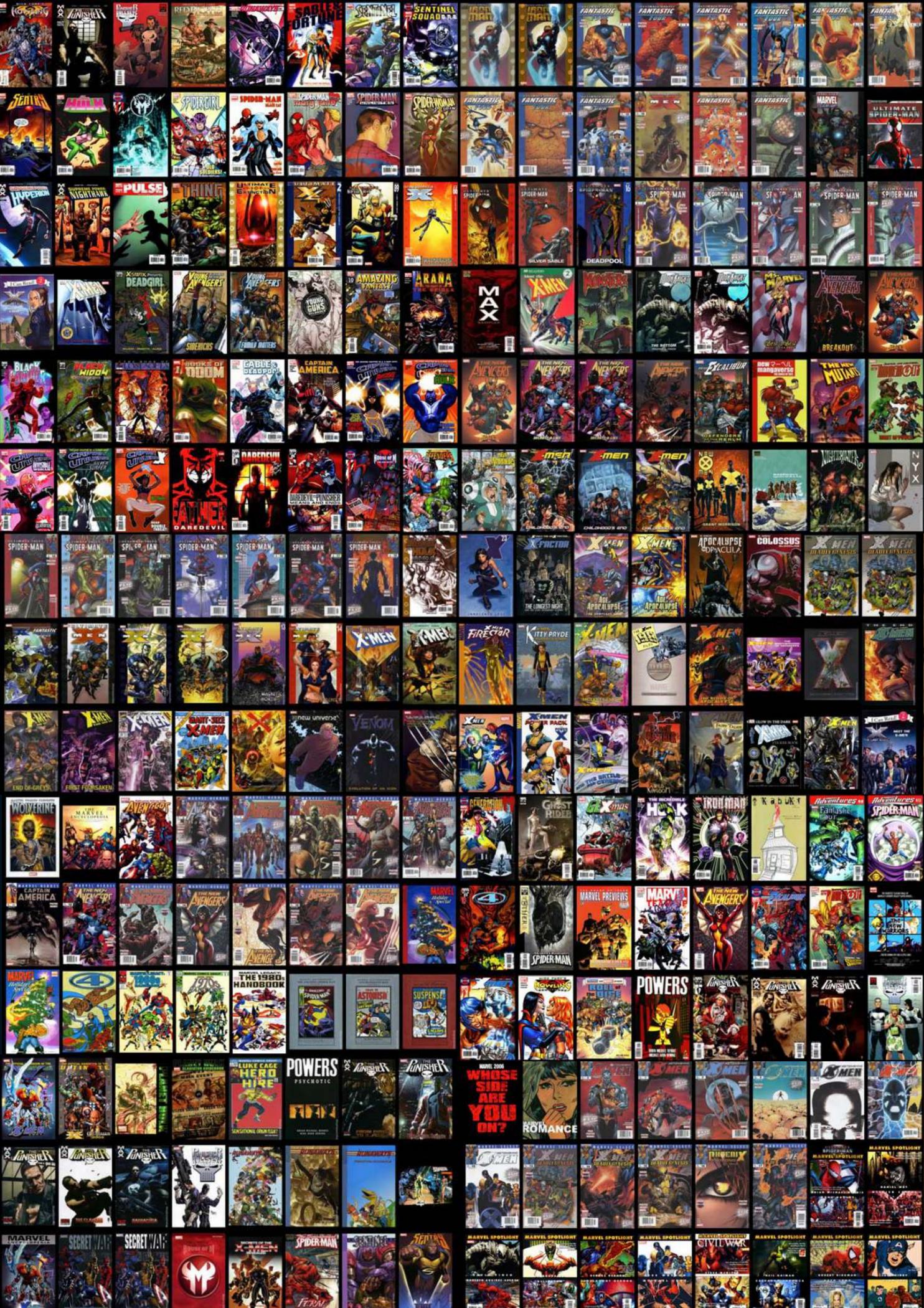


LA EDICIÓN EN

MARVEL[®]



Juan Pablo Prados



ÍNDICE

Introduccion pág 2

Historia de la empresa

Logotipos

Stan Lee

El lenguaje del CÓMIC pág 5

How to draw MARVEL way pág 8

Speche Bubble pág 12

Morfología de la Splash Page..... pág 14

Proceso de creación del CÓMIC pág 15

Perfiles laborales en el CÓMIC pág 16

Dibujantes pág 18

Décadas pág 20

 Década de los 60

 Década de los 70

 Década de los 80

 Década de los 90

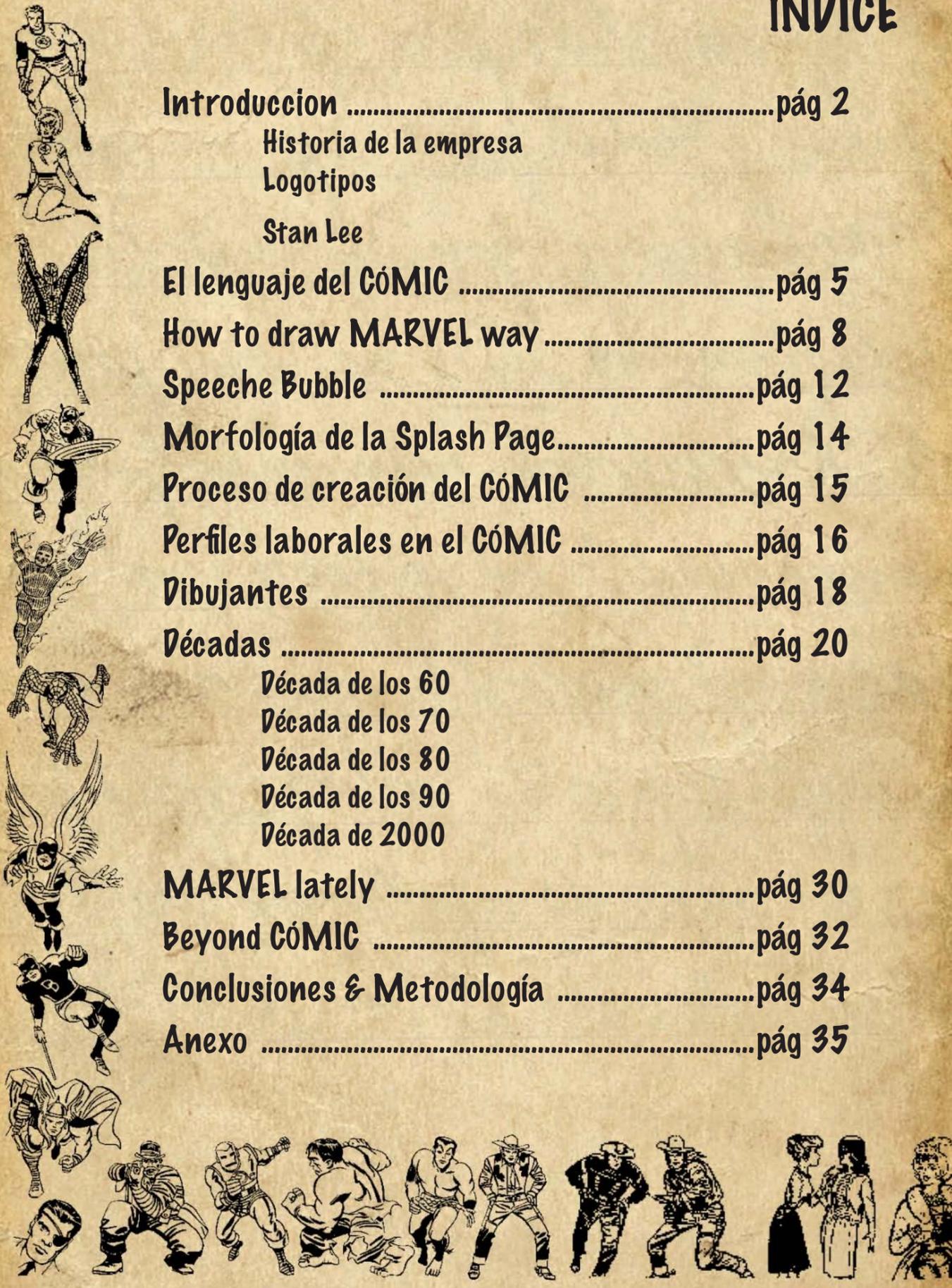
 Década de 2000

MARVEL lately pág 30

Beyond CÓMIC pág 32

Conclusiones & Metodología pág 34

Anexo pág 35



INTRODUCCIÓN

A comienzo de la década de los sesenta, Stan Lee, junto a un grupo de artistas excepcionales encabezado por Jack Kirby y Steve Ditko, dieron forma al mayor universo de ficción jamás creado. Primero llegaron los *Cuatro Fantásticos*, y a estos pronto se unirían *Hulk*, *Spider-Man*, *Daredevil*, *Los Vengadores*, *La Patrulla-X...* Héroes con pies de barro, en un mundo plagado de fantasía e imaginación pero cercano al nuestro:

EL UNIVERSO MARVEL.

Desde entonces hasta la actualidad, se han publicado decenas de miles de cómics MARVEL tanto en EEUU, como en otros países, entre ellos España. Estos cómics han llenado de ilusión y fantasía a millones de personas (niños, jóvenes y adultos) en todo el mundo.



TRAYECTORIA de la EMPRESA

MARVEL Comics fue fundada por *Martin Goodman* en 1939, con un número constante de cambios de nombre y fracasos de lanzamiento. Originalmente fue conocida como *Red Circle Comics*, *Atlas Comics*; aunque el nombre más popular (antes de *MARVEL Comics*) es *Timely Comics* y su primera publicación importante fue el *Marvel Comics #1* (octubre de 1939) y también por el cual recibe su nombre actual, en el que aparecía por primera vez un superhéroe en MARVEL: la primera *Antorcha Humana* y el villano *Namor*, el hombre submarino. Ambos personajes se convirtieron en grandes éxitos para la compañía protagonizando casi instantáneamente sus propias series. Otro superhéroe popular creado en esas fechas era el personaje patriótico *Capitán América*.

Durante los años 50, la compañía, como toda la industria del cómic americana, decayó fuertemente a consecuencia del final de la Segunda Guerra Mundial. En 1957 MARVEL casi cerró sus puertas debido a la bancarrota de su distribuidora. Durante este tiempo la compañía se llamaba *Atlas Comics* y publicaba historias de monstruos con una ligera ambientación de ciencia ficción, comic de *wester* y romances adolescentes.

1960

A principios de los 60 la compañía intentó retornar al género de superhéroes que había sido revitalizado con gran éxito por su rival DC Comics unos años antes. *Stan Lee* y *Jack Kirby* crearon entonces *Los 4 Fantásticos* inspirándose en los éxitos de DC Comics y en las historias de monstruos que Atlas publicaba. Este cómic fue un éxito absoluto revitalizando la compañía que comenzó una larga lista de títulos, el más popular de ellos fue sin duda *"The Amazing Spider-Man"* creado por *Lee* y *Steve Ditko*.

1970

En esta década el mercado del cómic volvió a entrar en recesión. La compañía se adaptó publicando nuevos títulos en géneros como el horror o la brujería. MARVEL intentó adquirir DC pero la compra no fructificó debido a que DC quería conservar los derechos de sus personajes más populares *Superman* y *Batman*. A finales de los 70 el equipo creativo formado por el guionista *Chris Claremont* y el artista *John Byrne* relanzó uno de los antiguos títulos de MARVEL, *X-Men* constituyendo el mayor éxito de la compañía durante esta época. A finales de los 70 los cómics empezaron a venderse en tiendas especializadas.

1980

En los años 80 el editor jefe de MARVEL era *Jim Shooter*. A pesar de su controvertida personalidad, *Shooter* supo manejar y "curar" muchos de los errores en los procedimientos que sucedían en MARVEL (incluyendo finales perdidos repetidamente) y dando una visión de renacimiento creativo en la empresa. Este renacimiento incluyó institucionalizar los derechos de los creadores y lanzando una nueva línea de marcas (aunque infructuosas) nombradas *Nuevo Universo*, para conmemorar el 25º aniversario de MARVEL, en 1986. *Shooter* fue responsable de la introducción de la compañía en nuevos y amplios *crossover* (*Contest of Champions*, *Secret Wars...*). En 1981 MARVEL adquirió el estudio de animación: *DePatie-Freleng Enterprises* que había creado a los famosos *Looney Tunes* bajo la dirección del animador *Friz Freleng* y su socio *David H. DePatie*. La compañía fue renombrada como *Marvel Productions Ltd.* y comenzó a producir series de animación para la televisión como *G.I. Joe*, *Transformers* e incluso los *Muppet Babies* de *Jim Henson*. En 1986 MARVEL fue vendida a *New World Entertainment*, que en tan sólo tres años, en 1988, la volvió a vender a *MacAndrews and Forbes*, cuyo dueño era el ejecutivo de *Revlon*, *Ronald Perelman*. *Perelman* colocó a la compañía en el mercado de valores de New York y propició un gran incremento del número de títulos de la compañía. Como parte del proceso, *Marvel Productions* vendió su catálogo televisivo a *Saban Entertainment* (adquirido en el año 2001 por *Disney*).

1990

La empresa obtuvo importantes beneficios en los comienzos de la década de los 90 y todo el género del cómic se encontraba en auge tanto en Estados Unidos como en Europa. Sin embargo *Perelman* fue acusado de malversación y durante mucho tiempo la compañía estuvo en diferentes litigios con varios cambios de propietarios y luchas internas. Finalmente *Isaac Pellmutter* y *Avi Arad* se hicieron con el control de la compañía. Las licencias concedidas por MARVEL a diferentes estudios de cine permitieron revitalizar la compañía con éxitos como *Spider-Man* o *X-Men*. Artísticamente esta época estuvo caracterizada por las numerosas series y *crossovers*, líneas argumentales alternativas y lanzamientos de miniseries con éxito diverso.

LOGOTIPOS

1940



1950



1960



1990



2000



STAN LEE

Cocreador, junto a dibujantes como Steve Ditko o Jack Kirby, de superhéroes como “Los 4 Fantásticos”, “Spider-Man”, “Hulk”, “Iron Man”, “Thor”, “The Avengers”, “Daredevil”, “Doctor Strange”, “X-Men”...expandió Marvel Comics, llevándola de una pequeña casa publicitaria a una gran corporación multimedia.

A finales de 1940, empezó como ayudante en la editorial Timely Comics. 20 años después, creó junto con Jack Kirby y Steve Ditko a la gran mayoría de los personajes clásicos de la editorial. Este éxito hace que MARVEL se convirtiera en la editorial más importante del momento, y marcó el comienzo de la llamada Edad de Plata del cómic estadounidense. Permaneció durante gran parte de los sesenta como editor jefe de la apodada “Casa de las Ideas”.

En 2002 demandó a MARVEL por desavenencias contractuales.

Es emblema de una época y una forma de hacer cómics que aún marca hito y tendencia internacional.

LA EDICIÓN EN

MARVEL



2000

Con el nuevo milenio, MARVEL Comics escapó de la bancarrota y de nuevo comenzó a diversificar sus ofertas. En el 2001, MARVEL dejó el Código de Autorización de los Comics y estableció su propio Sistema de Escalas Marvel para cómics. El primer título de esta nueva era fue *X-Force #119* (Oct. 2001). Además de este, destacó el exitoso formato de *Ultimate Marvel*, el cual permitió a MARVEL revitalizar a sus títulos con más ventas mediante la renovación de sus mayores héroes y villanos para que fueran accesibles a una nueva generación de lectores. Esta nueva versión se desarrolla en un universo que es paralelo al universo donde se desarrolla la “continuidad normal” de MARVEL permitiendo a los guionistas y dibujantes libertad para redefinir historias y caracteres de los personajes, de manera que todos estos cambios no afecten a la continuidad establecida. De esta manera ha podido captar una gran afluencia de nuevos lectores que no habían leído cómics anteriormente pero si estaban familiarizados con los personajes a través de las películas y las series de televisión. MARVEL también ha mejorado su departamento de novela gráfica, estableciendo una gran presencia en las librerías.

Stan Lee, que actualmente no ocupa ningún cargo directivo fué “Presidente Emérito”, permaneció como la cara pública de MARVEL hasta 2002. En ese año, Stan Lee demandó una parte de los beneficios proporcionados por las películas y la comercialización, basándose en un contrato entre él y MARVEL que data de finales de los 90; de acuerdo con los documentos del juicio, MARVEL ha usado “Hollywood accounting” para declarar que esos proyectos no generaron beneficios. *Marvel Comics Entertainment* (División Filmográfica de MARVEL) continúa en la bolsa de Nueva York como MVL. Algunos personajes e historias se han convertido en películas de franquicia, el gran exponente viene siendo las películas de los *X-Men*, empezada en 2000, y la serie de *Spiderman*, comenzada en 2002. En 2008, MARVEL creó su propia wiki. La compañía lanzó una iniciativa online a finales de 2007 llamada “*Marvel Digital Comics Unlimited*”, un archivo digital de 2500 comics editados disponibles para su visualización, a través de una subscripción anual o mensual. MARVEL permanece como una de las editoriales fundamentales del cómic mundial a pesar de la reducción del mercado norteamericano de cómics. La compañía adquiere enorme fuerza fuera de los círculos de historietas mediante las adaptaciones al cine de personajes populares, como *X-Men*, *Spider-Man*, *Blade*, *Hulk*, *The Punisher*, *Ghost Rider*, *Daredevil*, *Elektra*, *Iron-Man* o *Los 4 Fantásticos* entre otros personajes. El 31 de agosto del 2009, la compañía Disney (también dueña de la cadena estadounidense ABC) compró por 4.000 millones de dólares la editorial MARVEL, y sus más de 5.000 personajes creados a lo largo de la editorial. El máximo responsable ejecutivo de Disney, Robert Iger, anunció “que dará lugar a expansiones de MARVEL” y que “veían una gran oportunidad para crecimiento de la franquicia a largo plazo”.

4

Juan Pablo Prados

LA EDICIÓN EN

MARVEL

El lenguaje del CÓMIC

En ocasiones cuando recibimos un producto acabado le encontramos sentido, pero no somos capaces de distinguir las pautas o guías que ha seguido el creador del producto, en el siguiente análisis se trata de descifrar todo esto.

La viñeta (*panel*, en MARVEL) es la unidad mínima de la significación del comic. Dentro de la misma se encuentran las unidades espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje; así como la unidad de percepción diferencial.

Se distingue un continente y un contenido.

CONTINENTE

Está formado, normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del comic. Cabe destacar tres aspectos del continente dentro del “*panel*”:

- Las características de las líneas constitutivas, rectas, curvas, ligeramente onduladas, etc.
- La forma de la viñeta, la más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, etc.
- Dimensiones de la viñeta.

CONTENIDO

Se puede especificar como contenido icónico y verbal.

El icónico puede estudiarse en su dimensión sustantiva y adjetiva. La sustantiva significa que se representa y la adjetiva son características tales como el movimiento, la expresividad derivada de la información icónica.

El contenido verbal se puede dividir en contextual o de transferencia, globos y onomatopeyas. (Como analizaremos morfológicamente más adelante MARVEL usa su propia denominación)

EL COLOR

El color es un elemento que juega un papel importante en la composición del comic.

El significado del color no está estandarizado y da lugar interpretaciones. Un mismo color puede utilizarse para significar cosas distintas.



5

Juan Pablo Prados

EL ENCUADRE

A la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta, se denomina encuadre. Se distinguen diferentes tipos de encuadre de acuerdo al espacio que se seleccione de la realidad (planos), al ángulo de visión adoptado ó al espacio que ocupe en el papel (formato).

Tipos de planos

- El Gran Plano General describe el ambiente donde transcurre la acción. En este tipo de plano los personajes apenas se perciben. Ofrece información sobre el contexto donde transcurre la acción.
- El Plano General tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el contexto, aunque las referencias al ambiente son menores. La figura humana cobra protagonismo, también se le denomina: *Plano Entero* ó *de Conjunto*.
- El Primer Plano selecciona el espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sobresale los rasgos expresivos y conocemos el estado psicológico, emocional, etc., del personaje.
- El Plano Americano encuadra la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes así como los rasgos de sus rostros.
- El Plano Medio recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje. Se destaca más la acción que el ambiente y, a su vez, cobra importancia la expresión del personaje.
- El Plano Detalle selecciona una parte de la figura humana o un objeto que, de otra manera, hubiese pasado desapercibido. En algunas viñetas, un detalle puede ocupar toda la imagen.



6

Ángulos de visión

El ángulo de visión es el punto de vista desde el que se observa la acción. El ángulo de visión permite dar profundidad y volumen a la viñeta, así como sensación de grandeza ó no según el punto de vista adoptado. La elección de un plano o de un ángulo de visión va a producir efectos expresivos determinados.

- En el ángulo de visión normal o ángulo medio, la acción ocurre a la altura de los ojos.
- En el ángulo de visión en picado la acción es representada de arriba hacia abajo. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de pequeñez.
- En el ángulo de visión en contrapicado la acción es representada de abajo hacia arriba. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de superioridad.
- El ángulo cenital es el ángulo picado absoluto y ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad. En *MARVEL bird side view*.
- El ángulo nadir es el ángulo contrapicado absoluto.



7

Formato Clásico

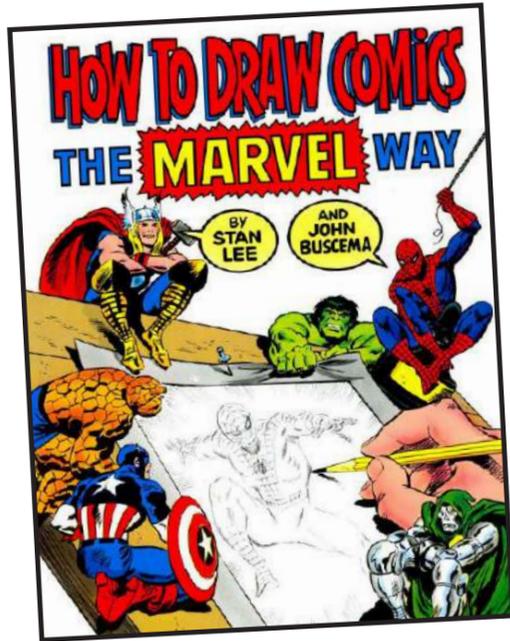


Formato Moderno

Formatos

El formato es el modo de presentar el encuadre en el papel. El formato puede ser rectangular (horizontal o vertical), circular, triangular, cuadrado, etc. La relación entre el espacio, la viñeta y el tiempo real que se requiere para leerla es de gran importancia para crear el ritmo en la historietta.

How to draw the MARVEL way



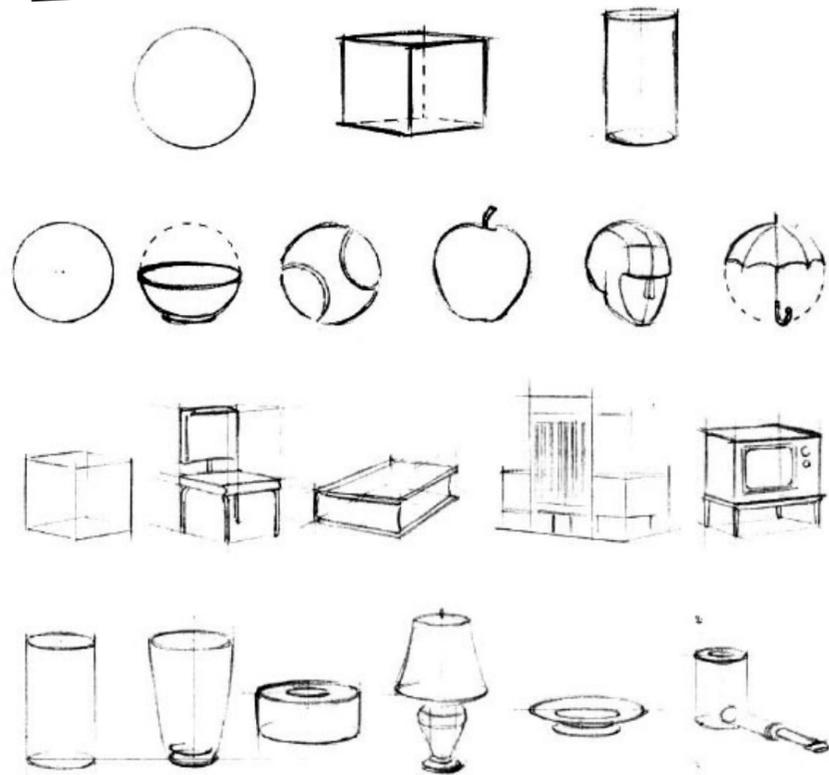
La editorial TITAN BOOKS LTD, junto con MARVEL lanzó al mercado un manual de estilo para aprender a dibujar bajo su línea artística. En este Manual se aborda desde los conceptos clásicos de formas geométricas para generar figura, pasando por los planos, estudiados en páginas anteriores hasta las características que debe poseer los personajes de sus cómics.

VOLÚMEN

Lo principal que debemos hacer es evitar la falta de volumen en los objetos, todos los elementos que se dibujan contiene dentro una o más de las formas geométricas básicas. El círculo, el cubo y el cilindro.

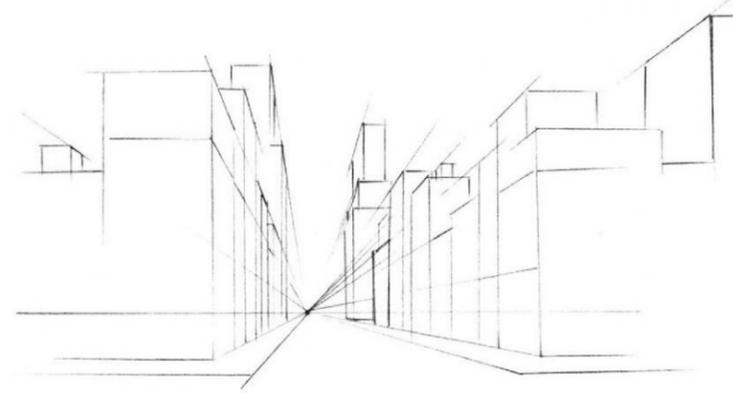
Todo lo dibujado ha de tener peso y cuerpo, sin este principio básico el proyecto carecerá de vida.

Los objetos, a medida que ganan en complejidad están formados por más elementos, como vemos en la pistola.

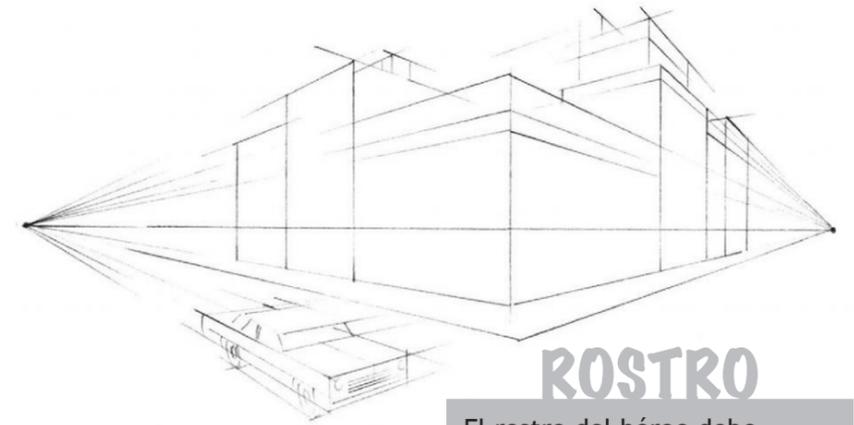


PERSPECTIVA

La perspectiva se determina a través de los puntos de fuga que se hallan siempre situados en la línea del horizonte. Si observamos la imagen, veremos que todas las líneas paralelas perpendiculares al horizonte confluyen en un punto que es al que denominamos punto de fuga.



En un dibujo se pueden emplear uno o más puntos de fuga, según como sea la perspectiva: perspectiva paralela, con un solo punto de fuga (como la imagen de arriba), perspectiva oblicua con dos puntos de fuga (como la figura de la izquierda) y perspectiva aérea con tres puntos de fuga, usada en los planos *bird side view*.

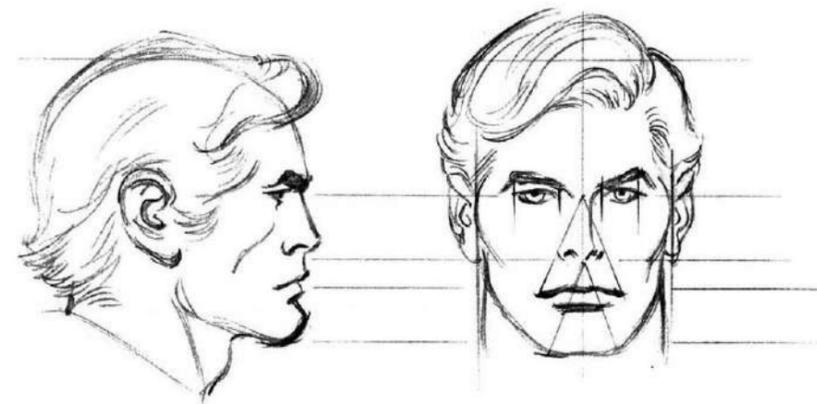


ROSTRO

El rostro del héroe debe trabajarse primero en reposo, la proporción oscila en torno a las cinco alturas de ojos, los triángulos de nariz-boca y nariz barbilla marcarán las áreas.

La mandíbula debe ser firme y fuerte, los labios deben mantenerse simples, marcando sólo las sombras de barbilla y labio superior.

El volumen del pelo se aplica al final, para no romper las proporciones. Cejas y boca dan la expresividad.



reposo

enfado

sorpresa

preocupación

interés

alegría

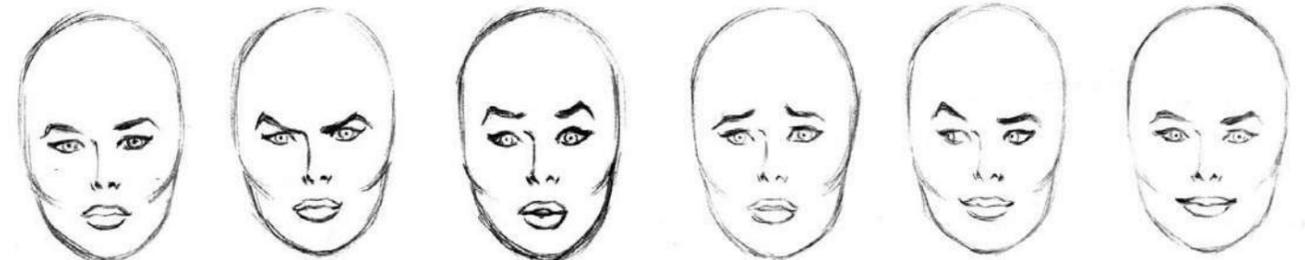


FIGURA MASCULINA

Sin duda el gran foco del *panel* es la figura del héroe. La figura humana suele ser de seis cabezas y media, pero en el caso de los superhéroes supera las ocho de altura, los superhéroes deben ser impresionantes. Los hombros y el pecho deben estar bien contruidos y robustos, pero las caderas deben ser más estrechas, para acrecentar esta sensación.

La figura del hombre debe ser angulosa y firme a la vez. Los codos caen por debajo de la cintura y es importante darle volumen a brazos y piernas con respecto a codos y rodillas.

Cuando el personaje no tiene características humanas, los principios cambian completamente, la medición por cabezas es menor a más voluminoso sea el personaje.

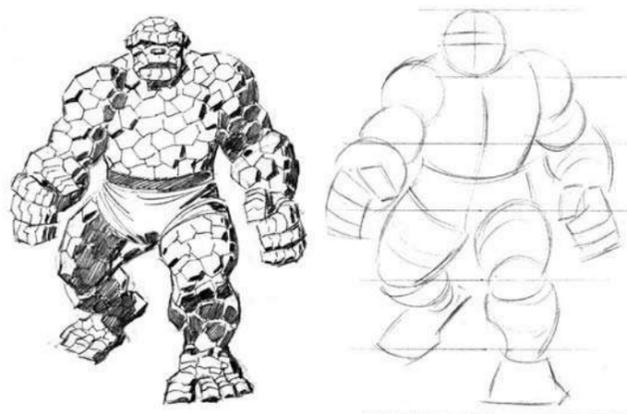
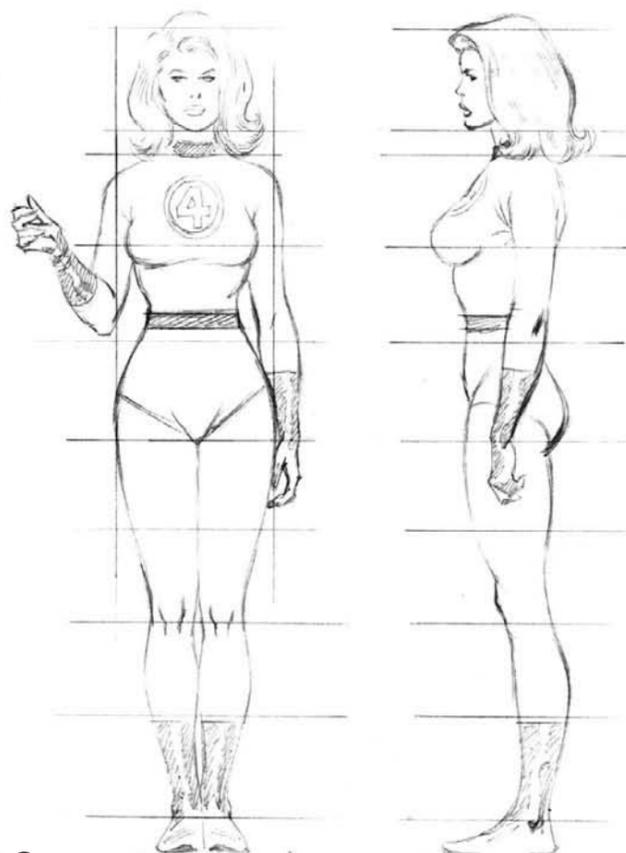
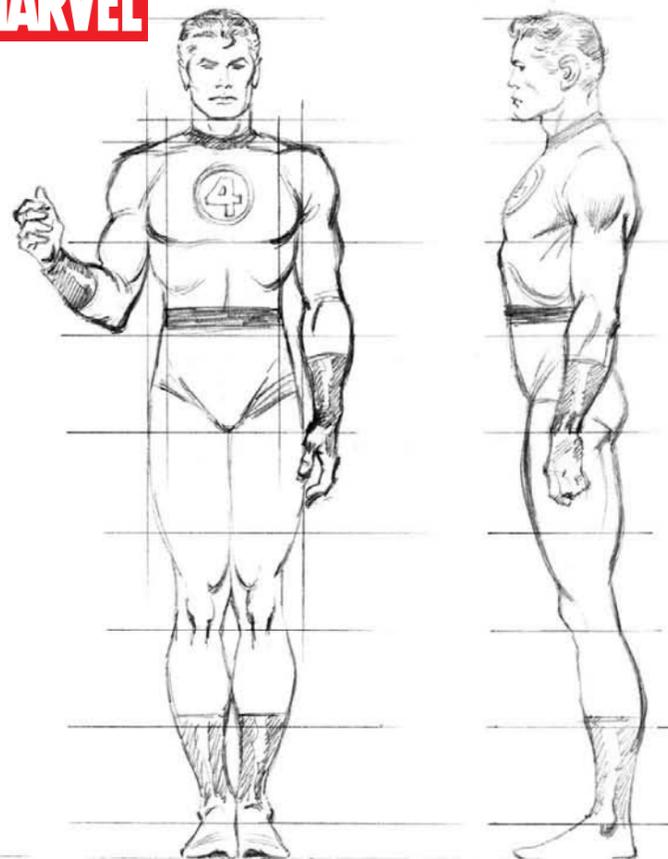


FIGURA FEMENINA

El principio de proporción de más de ocho cabezas también se mantiene para las heroínas, pero sus cabezas son ligeramente más pequeñas, ya que el pelo les aporta bastante más volumen. En el caso de la figura femenina debe de poseer las caderas más anchas que los hombros.

Las mujeres reducen considerablemente sus masa muscular, para mantener una mayor femineidad. Tiene que tener menos volumen en todo, menos en el pecho.

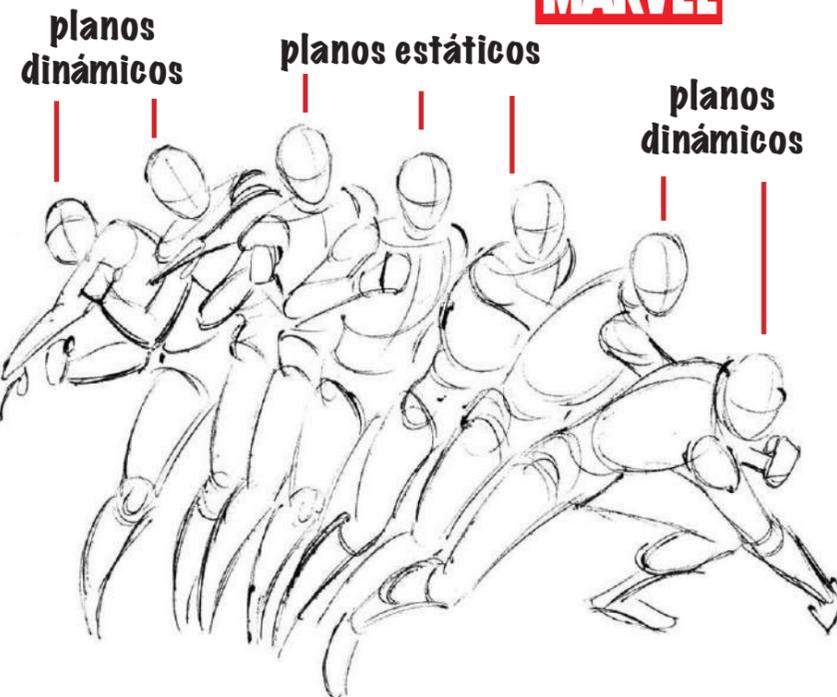
En ambos casos las manos en reposo deben caer a medio muslo



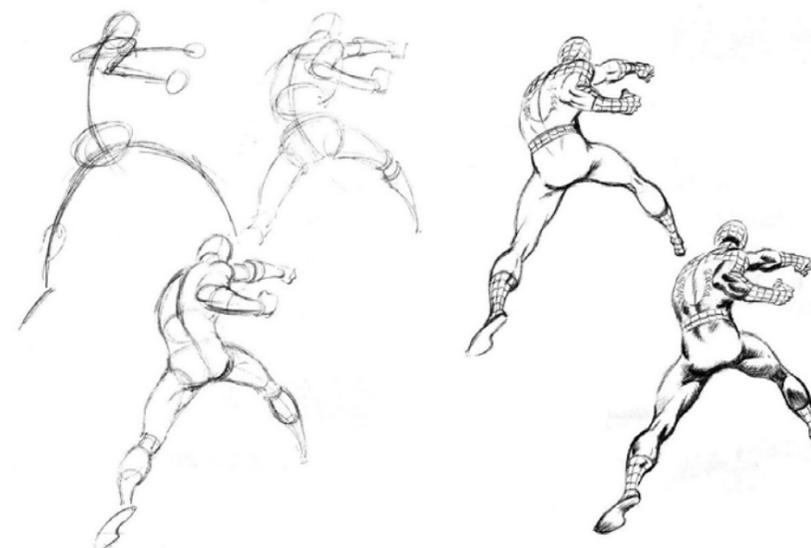
ACCIÓN

Un aspecto muy cuidado en los comic es generar fotogramas a través de posturas, en el ejemplo vemos como determinados planos de un mismo movimiento son más o menos adecuados, evidentemente tienen que estar intercalados unos con otros y la siguiente viñeta que visualicemos debe estar directamente relacionada con la anterior y posterior.

Cada plano demanda algo distinto y hay que ser muy consciente de ello.



del boceto al artefinal



PROTAGONISTA Y SECUNDARIOS

Con esta comparativa de carácter normal y carácter de héroe, podemos ver como se magnifican todo tipo de cualidades en el superhéroe. La línea ilustrativa de MARVEL ya está idealizada, con enatipos depurados, pero aquí vemos como se sobredimensiona todo lo positivo y se omite cualquier tipo de debilidad en *pro* de idealizar la figura.

Si te quieres dibujar como personaje de cómic no hay nada malo en parecer enclenque al lado de Capitán América, él siempre será más y mejor que tú.

Speeche Bubble

La expresividad lingüística está representada por los denominados bocadillos (*speeche ballons*), a pesar de ser parecer algo secundario en el comic son de gran importancia y aquí vamos a analizar algunos de los más importantes.



* SEE ISSUE 212--ED

ASTERISCO

El asterisco que aparece en el diálogo hace referencia a una nota del editor. Estos por lo general informan al lector de que más información se puede encontrar en una edición separada o cómic, o para explicar un acrónimo.

Si es posible, el *pointer ballons* debe apuntar a la boca de un personaje. No deben comprometer el área personaje. El *pointer* debe terminar en aproximadamente a un 50-60% de la distancia entre el *ballon* y la cabeza del personaje.



BURST BALLOONS

Se utilizan cuando alguien está gritando su diálogo. Tienden a ser más irregulares y caóticos encontrándose con el *ballon*.

MEANWHILE...

MEANWHILE...

SO, WE MEET AGAIN, MY DEAR DOCTOR!

"SO, WE MEET AGAIN, MY DEAR DOCTOR!"

* SEE ISSUE 212--ED

CAPTIONS

Hay cuatro tipos de captions: *Location & Time*, *Internal Monologue*, *Spoken*, y *Editorial*. *Location & Time* pueden estar en la misma fuente que el diálogo sólo dentro de un cuadro y en cursiva, para indicar lugares y saltos de tiempo. En muchos casos se trata de cursiva y

pueden ser minúsculas, así como contener letras capitales o esquemas. El *Internal Monologue captions*, reemplazan los *thinking ballons*, son la voz interior de un personaje. Suelen estar en cursiva. Los subtítulos *Spoken* son el habla vocalizada de un personaje que está fuera de cámara. Estos no están en cursiva, pero hacen uso especial de las comillas. Por último, los *Editorial* cuentan con la voz del escritor o editor y también están en cursiva.

BANG!
BOOM

ONOMATOPEYA

Los sonidos se suelen representar como onomatopeya. Una tendencia relativamente reciente en los efectos de sonido hueco como el de la imagen, por lo que la ilustración todavía se puede ver. Aún es una tendencia reservada para los casos en que hay limitaciones de espacio.



JOINING BALLOSN

Los *Joining ballons* son del mismo proceso de pensamiento. Se usan para representar dos o más expresiones concatenadas por parte de uno de los personajes se representa de esta manera y a un nivel más complejo se contatenan e intercalan para dar velocidad al diálogo.



DIALOGO OFF-PANEL

Cuando un personaje está hablando fuera de plano, desde detrás de una puerta o desde el interior de un edificio, el *pointer ballon* termina en el punto de origen y el acabado del *pointer* no termina.



* TRANSLATED FROM JAPANESE

FOREIGN LANGUAGES

Cuando un personaje habla en un idioma extranjero, cada bloque de diálogo se inicia con un símbolo "menor que" y termina con un símbolo "mayor que". En ocasiones la primera aparición de la lengua también terminará con un asterisco para denotar una *Leyenda editorial* que explica qué el lenguaje está siendo traducido.



BUTTING BORDERS

Esto también se llama "Anclaje", "Top-lining" o "Side-lining". Esta es la mejor arma para luchar contra las restricciones de espacio. En esencia, una parte de un globo se recorta plana y se coloca contra la frontera del *panel*.

MEANWHILE...

MEANWHILE...



ITALICAS

El uso de la letra cursiva es muy variada: En el diálogo tradicionalmente el uso de cursiva indica monólogos interiores, fuera de los diálogos se usaron para localización y tiempo en los *captions*, en los *thinking ballons*, las palabras que están en un idioma que no sea Inglés, o para cualquier caso en que una voz es retransmitida a través de un televisor, radio.... Ocasionalmente se ven itálicas en las expresiones no verbales como "Uh," o "Huh", o cuando alguien está susurrando. La cursiva también se usa para los títulos de las películas, libros, etc.



Morfología de la Splash Page

Marvel, a lo largo de su trayectoria ha desarrollado un protocolo nominal para designar cada uno de los elementos con los que juega la denominada *Splash page*.



Proceso de creación del CÓMIC

BLOQUE 1

LA IDEA

Sin idea no hay historia y sin historia no hay cómic. Así que la primera tarea que se hace es definir en notas de que se quiere hablar.

Después se desarrollan el *Brain Storming* (tormenta de ideas), es una herramienta de trabajo que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado. Da la oportunidad de hacer sugerencias sobre un determinado asunto y aprovechando la capacidad creativa de los participantes.

BLOQUE 2

PROCESO DE CREACIÓN

Guión:

a) Organigrama:

- Elección del género.
- Trama: *Story line* (breve sinopsis), Premisa Dramática (paradojas, hipótesis, citas, refranes, símbolos)
- Tema: Propuesta temática, premisa dramática, Subtramas (subtramas desarrolladas de amor, amistad, aprendizaje..., relaciones menores) arcos de transformación (evolución de los personajes: plano, radical, traumático, maduración)

b) Creación de personajes

c) Guión completo: Historia desarrollada con diálogos breves descripciones sobre la acción de los personajes. Incluir detonante, puntos de inflexión, clímax, anticlímax, peripecias, complicaciones.

Dibujos:

a) Bocetos y esbozos.

b) Diseño de personajes (principales y secundarios).

c) Diseño de escenarios (fondos donde transcurre la acción de los personajes).

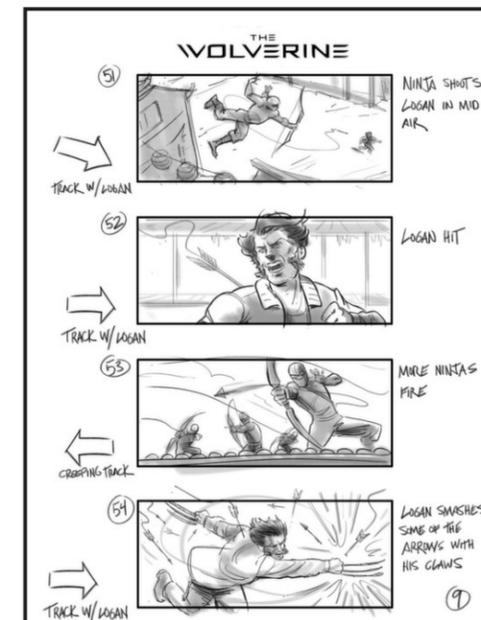
d) *Story-board* (Plasmar el guión en imágenes con dibujos rápidos poco detallados).

e) Dibujo a lápiz (con el *story-board* como referencia dibujo original de la página de cómic)

f) Entintado de la página.

g) El sonido: Incluir onomatopeyas, globos o bocadillos.

h) Rotulación (escribir el texto en los bocadillos, listo para su impresión)



Perfiles laborales en el Cómic

Dentro de la industria del cómic, aparte de la figura del editor, como profesionales de la industria hay algunos perfiles laborales que vamos a ver en detalle. Son los siguientes:

El guionista

Es el profesional que realiza el guión del cómic, debe ser capaz de “economizar tiempo e imágenes”, dramatizar los textos e introducir movimiento, acción y suspense en la trama para lograr una gran intensidad narrativa.

El dibujante

Su labor comprende la realización del boceto, lápiz final y en ocasiones el entintado. Con las siguientes características:

Apariencia correcta; trazo fácilmente reproducible; composición clara, con objetos y personas identificables, equilibrio de luces y sombras; documentación ajustada aunque se trate de géneros fantasía. Se afirma que la historieta no es una cuestión de dibujar muy bien, sino de tener muy claro lo que quieres contar, de tal forma que “*si te pasas con el dibujo, frenas al lector*”.

El dibujante tiene que identificarse “*con el guion y tratar de decirlo con imágenes*”, dando movimiento e interés al mismo. En este sentido, se distinguen dos categorías antagónicas entre dibujantes - los caligráficos y los narrativos -, preocupándose los primeros más por la creación de estampas bellas, destinadas a la contemplación aislada que al encadenamiento de las mismas en una totalidad significativa.

La clave de dibujar es organización, método y perseverancia, puestos en marcha hacia una meta claramente establecida. El único truco reside en haber practicado y estudiado mucho, considerando también indispensable el espíritu de observación.

Históricamente los materiales de trabajo más importantes han sido plumas, pinceles y la cartulina o el papel, sin olvidar tampoco lápices, tinta china, tiralíneas, témpera blanca para borrar y una mesa de plano inclinado

Con la llegada de la informática, estas herramientas han sido complementadas por el escáner, la tableta gráfica... A pesar del uso puntual de documentación o apuntes al natural, es fundamental saber dibujar de memoria.



El entintador

Es quien pasa a tinta el dibujo, pudiendo ser un profesional diferente al anterior o el propio dibujante a lápiz. Su trabajo no consiste sólo en calcar el dibujo a lápiz, sino que corrige también pequeños errores del dibujante a lápiz y da profundidad y volumen al dibujo. Puede mejorar el arte final o hundirlo

Habitualmente, el dibujante traza cruces en vestidos y lugares estratégicos de su boceto para indicarle al entintador donde ha de rellenar de negro.

Una vez realizado el entintado se da el escanado de la imagen si se va a rotular por ordenador a un factor de reproducción x2.

El rotulador, o rotulista

La rotulación puede hacerse por ordenador o a mano, encargándose de la misma el propio dibujante o un profesional especializado. Tiene amplias posibilidades como medio expresivo, como ya vimos.

En la rotulación a mano, solían seguirse los siguientes pasos: Primero trazaban una pauta a lápiz para que las letras se mantuvieran a un mismo nivel; luego escribían los textos, con mayúsculas, reforzando la letra de los encabezamientos. Cuando había exclamaciones cargaban la tinta para que destacaran.

El colorista

Es quien aplica el color a los comics. En los setenta, este perfil fue menospreciado. Actualmente se lo considera como una parte fundamental recurriéndose mayoritariamente al ordenador.



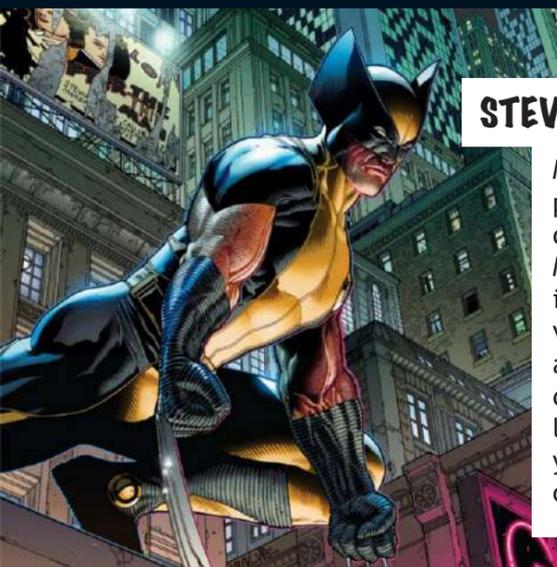
Dibujantes


STUART IMMONE

En su curriculum destacan obras como *Nextwave*, una etapa en *Ultimate Spiderman* que le encumbró, la segunda saga de *Ultimate Fantastic Four* (con Warren Ellis), la macrosaga Marvel de 2011 conocida como *Fear Itself* (con Matt Fraction), el relanzamiento del segundo volumen de *New Avengers* y, ahora, acompañado de Brian Michael Bendis, la serie mutante más vendida del mercado: *All-New X-Men*. Entintado habitualmente por su inseparable Wade Von Grawbadger, Stuart Immonen no rehúye y admite que le gustan las colecciones corales, donde pueda dibujar multitud de personajes.


SARA PICHELLI

Con una irrupción fulgurante, la artista italiana se ha hecho rápidamente con un nombre dentro MARVEL gracias a su trabajo en *Ultimate Spider-Man*. En las páginas de Sara Pichelli, que emplea un método de trabajo completamente digital (por su pasado en el campo de la animación), destaca por su sencillez narrativa, su estilo limpio, unas expresiones faciales perfectamente logradas, unas composiciones energéticas y una atención a los detalles y a los fondos muy lograda.


STEVE MCNIVEN

McNiven es uno de los artistas más importantes de la MARVEL presente en algunos de los momentos más trascendentes del rumbo que ha tomado *La Casa de las Ideas* durante los últimos diez años... McNiven fue el elegido por la editorial para dibujar el evento más importante (y más vendido) de sus últimos 20 años: *Civil War*. La velocidad de trabajo del dibujante canadiense nunca le permitirá alcanzar el volumen de trabajo de otras grandes estrellas del dibujo, pero su dominio de la anatomía, el control completo de la narrativa, una facilidad innata para el diseño de personajes y uniformes, y la elección de espectaculares composiciones le convierten en uno de los grandes


JEROME OPEÑA

En el caso del artista filipino estamos ante el integrante que menos cómics haya publicado para MARVEL y sin embargo son suficientes para haber sido elegido como uno de los mejores cinco artistas de la editorial actualmente. El cuidado por los detalles y la precisión de su trazo, meticuloso como pocos, la facilidad para transmitir emociones. En *Los Vengadores*, se vió claramente que la editorial volcaba toda su confianza en el dibujante para marcar el ritmo artístico de la serie, el rediseño de varios uniformes y la creación de nuevos personajes.


OLIVIER COIPEL

El dibujante francés es uno de los más clásico en cuanto a trazo de la selección. Si bien también tiene su estilo propio, tanto en la composición de la página como en las viñetas marca de la casa, la línea de sus figuras se puede asemejar a la de artistas pretéritos de la casa. Coipel ha acabado convirtiéndose en una de las figuras más relevantes de su plantilla de artistas. Se retiró a dibujar una de sus sagas más importantes de su carrera: *Dinastía de M*, junto a Brian Michael Bendis, consagrándose por todo lo alto y dibujando a la plana mayor del Universo Marvel con una facilidad y soltura admirable. Fué elegido como uno de los tres dibujantes de *Avengers vs X-Men*, el *crossover* más vendido de los últimos tiempos.


DANIEL ACUÑA

Poseedor del estilo más único y personal de todos los presentes en estas páginas, nos encontramos ante un todoterreno artístico que saca adelante no solo los lápices sino las tintas y el coloreado de sus fantásticas planchas. De procedencia murciana. Las colaboraciones más recientes en MARVEL incluyen una trepidante aventura en *Uncanny X-Men*, los lápices de la serie estrella de la editorial

Década de 1960

Aunque ya había publicado en la década de 1930, 40 y 50 personajes como *Capitán América*, *Antorcha Humana* y *Namor*, para principios de los 60 la empresa que se convertiría en MARVEL Comics había abandonado los superhéroes y sólo publicaba cómics de monstruos, del oeste y de romances adolescentes, según la leyenda del cómic, el editor **Martin Goodman** oyó que la competencia había lanzado un grupo de superhéroes que se estaban vendiendo bien, pidió a su jefe de redacción Stan Lee que propusiera un nuevo equipo. Stan diseñó *Los 4 Fantásticos* y contrató a Jack Kirby como ilustrador.

Lanzado como bimensual en 1961, *Fantastic Four #1*, fue seguido por *Incredible Hulk #1* en 1962. Ese mismo año vieron la luz *Spiderman*, en *Amazing Fantasy #15*, y *Thor* en *Journey into Mystery #83*. *Spiderman* obtuvo título propio en 1963, el año de estreno de *Avengers #1*, *X-Men #1*, *Sgt. Fury And His Howling Commandos #1* e *Iron Man* en *Tales of Suspense #39*. *Daredevil #1* apareció en 1964. Con el nacimiento de *Nick Fury, Agent of Shield*, en 1968, Nick se convirtió en el primer personaje que simultaneó protagonismo en dos series localizadas en épocas distintas: La Segunda Guerra Mundial y la actualidad.



FANTASTIC FOUR #1 (1961)
El Universo Marvel nace como un título bimensual que presenta al mundo a Mr. Fantástico, la Cosa, la Chica Invisible y la Antorcha Humana.



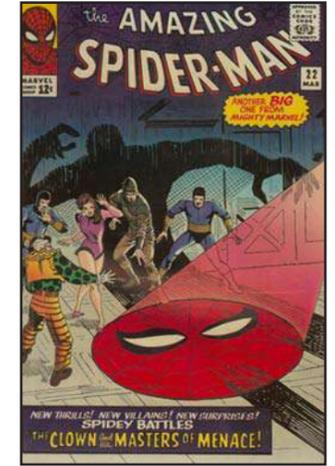
TALES TO ASTONISH #44 (1963)
El Hombre Hormiga consigue una compañera y conoce a la que será su futura esposa cuando Janet Van Dyne se convierte en Avispa y se une a esta serie.



AMAZING FANTASY #15 (1962)
Spiderman, se estrana en el último número de un cómic de suspense. Peter Parker, la tía May, el tío Ben y Flash Thomson hacen su primera aparición mientras Spiderman aprende que "un gran poder conlleva una gran responsabilidad".



AVENGERS #4 (1964)
Stan Lee y Jack Kirby resucitan al Capitán América original de los años cuarenta y lo introducen en la edad moderna de los cómics.



AMAZING SPIDER-MAN #22 (1964)
Nuestro cabeza de red se cruza por segunda vez con el Circo del Crimen y lucha contra Jefe de Pista, el Payaso y la Princesa Pitón.



SGT FURY AND HIS HOWLING COMMANDOS #13 (1964)
En una trama localizada en la II Guerra Mundial, el Capitán América y Bucky se unen al sargento Nick Fury para frustrar una típicamente diabólica conspiración nazi.



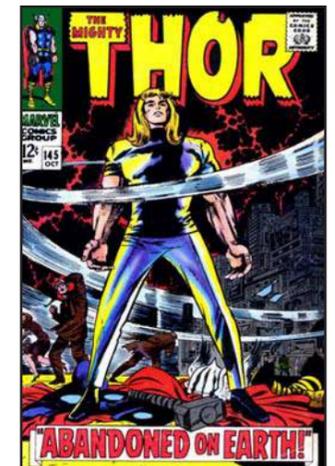
FANTASTIC FOUR ANNUAL #3 (1965)
Cada superhéroe y villano del Universo Marvel del momento aparece en escena para celebrar la boda de Reed Richards y Sue Storm. La lista de invitados incluye también una breve aparición de Stan Lee y Jack Kirby.



AMAZING SPIDER-MAN #39 (1966)
John Romita toma posesión de la labor artística del trepamuros cuando Peter Parker es desmascarado y capturado por su peor enemigo: Norman Osborn, el Duende Verde original.



MARVEL TALES #3 (1966)
A medida que Marvel Comics se hace más popular, la compañía empieza a publicar reimpressiones de sus trabajos más populares de los inicios para que los lectores puedan ponerse al día sobre las historias de sus personajes favoritos.



THE MIGHTY THOR #145 (1967)
Como castigo por desobedecer a su padre, Thor es despojado de su inmortalidad y poderes, y es abandonado en la Tierra. Consigue un trabajo con el Jefe de Pista y sus Circo del Crimen.

Década de 1970

Durante los años setenta MARVEL Comics empezó a experimentar con su línea de cómics. En 1970, *The Fantastic Four* celebran su número 100 y el 1972 fueron lanzados nuevos títulos como *Claws of the Cat*, *Marvel Team-Up*, *Red Wolf*, *Shanna the She-Devil*, *The Tomb of Drácula*, *Warlock*, *WereWolf by Night* y *Luke Cage*.

Hero for Hire, seguido en 1973 por *The Monsters of Frankenstein*, *Ghost Rider* y *Tales of the Zombie*. Marvel publicó también revistas en blanco y negro y ediciones en gran formato. En 1974 debutaron *The Man Thing* y *Marvel Two-in-One*.

Los Campeones, *los Invasores*, *Puño de Hierro* y *Skull el Asesino* lograron título propio en 1975. Los primeros números de *Black Goliath*, *The Eternals*, *Howard the Duck*, *Nova*, *Omega the Unknown* y *Peter Parker the Spectacular Spiderman* aparecieron en 1976. *Pantera Negra* logró por fin ser protagonista de su propia serie en 1977, acompañado por *Ms. Marvel* y *What If*. Al año siguiente aparecieron los primeros números de *The Defenders*, *Devil Dinosaur*, *Machine Man* y *Spider-Woman*. Cuando la década llegaba a su fin *Los Vengadores* desafiaron a *Korvac*, los lectores enloquecieron durante el primer encuentro de *Paratulla-X* con *Proteus* y los 4 *Fantásticos* fueron envejecidos artificialmente cuando *Galactus* se enfrentó a *Esfinje*.



AVENGERS #89 (1971)
Los Vengadores se hallan súbitamente en el centro de una guerra entre los kree nacidos en el espacio y los alienígenas skrulls.



TOMB OF DRACULA #1 (1972)
Primera aparición de Drácula en el universo Marvel y comienzo de una nueva serie de cómics basados en el monstruo clásico.



AMAZING SPIDE-MAN # 121 (1973)
Gwen Stacy, la novia de Peter Parker, es capturada y asesinada por su mayor enemigo, Norman Osborn. El malvado Duende Verde retorna a las aventuras del arácnido.



THE INCREDIBLE HULK #180 (1974)
Aparte de pelear contra el misterioso Wendigo. Hulk deberá servir de anfitrión para la primera aparición de Lobezno.



GIANT-SIDEZ X-MEN #1 (1975)
Tras una breve interrupción la Patrulla-X regresa con nuevos miembros y con un nuevo concepto, cuando son introducidos Rondador Nocturno, Tormenta y Ave de Trueno.



INVADERS #1 (1975)
Capitán América, Bucky Barnes, Antorcha Humana, Toro y Namor, el Hombre Submarino se unen para combatir la amenaza nazi durante II Guerra Mundial.



AVENGERS #152 (1976)
Después de haber muerto aparentemente en Avengers #9, el hombre maravilla es resucitado y vuelve a unirse al grupo.



SPIDER-WOMAN #2 (1978)
Jessica Drew, la Spiderwoman original, forma equipo con el legendario mago Merlín para combatir una amenaza procedente de la época dorada de Camelot.



DEVIL DINOSAUR #2 (1978)
Chico Luna y su fiel compañero pelean contra monstruos extraños en el alba de los tiempos.



IRON MAN #128 (1979)
Tony Stark se enfrenta a su peor enemigo -él mismo- cuando finalmente admite que se ha convertido en un alcohólico.

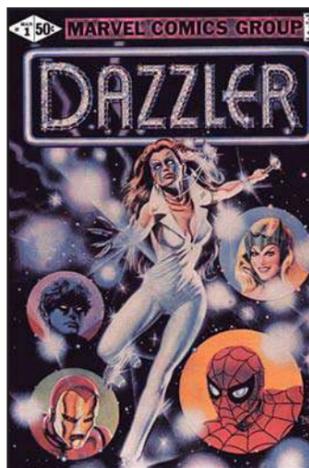
Década de 1980

Durante esta época se pusieron de moda los argumentos extendidos y las ediciones limitadas. Empezó con *La Saga del Fénix Oscuro* en *X-Men* y los primeros títulos protagonizados por *Caballero Luna* y *Hulka*. *Ka-zar the Savage*, *Dezzle* y *El consejo de guerra a Chaqueta Amarilla* en *the Avengers*, ocuparon el escenario en 1981.

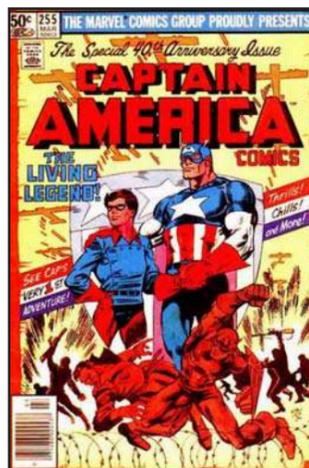
En 1982 *Hercules*, *Visión*, *Bruja Escarlata* y *Lobezno* tuvieron sus primeras series limitadas. En *Amazing-Spider-Man* se inició “El Misterio del Duende”. “El Juicio de Reed Richards” en *Fantastic Four* y nuevas series protagonizadas por *Alpha Flight*, *Halcón*, *Ojo de Halcón*, *la Cosa* y *Nuevos Mutantes* se iniciaron en 1983.

Jack of Hearts, *Iceman*, *Prince Namor*, *Power Pack* y *West Coast Avengers* aparecieron en 1984, así como *Secrets Wars*, una serie de doce títulos que afectaba a muchos otros títulos MARVEL.

En 1985 destacaron *Balder the Brave*, *Gargolite Longshot*, *Nightcrawler* y *Squadron Supreme*. Junto con *X-Factor*, *Firestar* y *Elektra: Assassin*, el Nuevo Universo fue lanzado en 1986 con seis títulos entre ellos *Justice*, *Kicker, Inc.*, y *Spitefire and the Troubleshooters*. *Spiderman* se casó en 1987 y 1988 vió la primera aparición de *Excalibur*, *Bola Veloz* y *Wolfpack*. *Control de Daños*, *Nth Man: The Ultimate Ninja* y *Quasar* fueron presentados en 1989.



DAZZLER #1 (1981)
El número inicial de Dazzler es el primer título mensual Marvel que se vende exclusivamente en tiendas especializadas de cómics.



CAPITÁN AMERICA #255 (1981)
Marvel celebra el 40 aniversario de la aparición del capitán revelando datos nunca vistos sobre su origen.



DAREDEVIL #181 (1982)
El primer amor verdadero de Daredevil desafía a su mayor enemigo a un combate que termina con su muerte, pero en el Universo Marvel no hay problema, ya que ella se recuperará.



CONTEST OF CHAMPIONS #1 (1981)
El primer crossover de Marvel presenta a sus superhéroes más populares luchando por sus vidas.



THE DEATH OF CAPTAIN MARVEL (1982)
Marvel lanza su primera novela gráfica totalmente original con la historia que presenta la batalla final de un héroe contra el cáncer.



THE AVENGERS #236 (1983)
En el primer capítulo de “La saga de Bill Rayo Beta”, el dios del trueno sabrá que no es el único merecedor de alzar su martillo mágico.



THOR #337 (1983)
En el primer capítulo de “La saga de Bill Rayo Beta”, el dios del trueno sabrá que no es el único merecedor de alzar su martillo mágico.



AMAZING SPIDER-MAN #252 (1984)
Spiderman regresa de las guerras secretas con un nuevo traje que más tarde resultaría ser un simbiote alienígena.



THE WEST COAST AVENGERS ANNUAL #3 (1988)
El Hombre Gigante es la estrella invitada cuando el Alto Evolucionador decide impulsar genéticamente a la raza humana en un argumento que cruza otros anuales relacionados con los Vengadores.



WOLVERINE VOL. 2 #1 (1988)
Tras una serie limitada de gran éxito, el más popular de los mutantes Marvel es finalmente recompensado con su propio título mensual.

Década de 1990

A medida que crecía la popularidad de los argumentos extendidos y los *crossovers* que abarcaba diversos títulos, MARVEL añadió títulos nuevos y reclamos como hologramas, troqueles metalizados y diseños de portadas troqueladas. En 1990 las nuevas versiones de *Deathlok* y *Ghost Rider* se unieron a títulos como *New Warriors* y *Guardians of the Galaxy*. “*El guantelete del infinito*” primero de tres importantes *crossovers*, llegó en 1991. “*Operación Tormenta Galáctica*” se extendió a lo largo de varios títulos relacionados con *Los Vengadores* y una serie que iniciaba en 2099 arranco con *Ravage 2099* y *Spiderman 2099* en 1992. En 1993 una “*Matanza máxima*” amenazó todos los títulos de *Spiderman*, y *Daredevil* sufrió su “*Caída en desgracia*”, mientras surgían *Cable*, *Night Thrasher* y *Thunderstrike*. La aparición de nuevos grupos como *Fantastic Forec*, *Force Works* y *Generación X*, *X-Men* marcó 1994 y 1995 se destacó con la “*Era del Apocalipsis*”, un acontecimiento que pronto nombro todos los títulos de *Patrulla-X* y lanzó *X-Man*. Los arcos “*Onslaught*” y “*Heroes Reborn*” dominaron 1996 y en 1997 los focos iluminaron *Heroes for Hire* y *Thunderbolts*. El “*Heroes Return*” fué la gran noticia de 1998, y *Earth X*, ubicada en una realidad alternativa la de 1999.



SPIDER-MAN #1 (1990)
Con múltiples portadas y ventas que alcanzaron el millón y medio de ejemplares, es lanzado un nuevo Spiderman que inicia un argumento extendido en seis partes.



SILVER SURFER #50 (1991)
Estela Plateada combate con Thanos y celebra sus cincuenta números siendo el primer cómic Marvel con portada en relieve metalizado.



X-MEN #1 (1991)
Con unas ventas superiores a 12 millones de copias en múltiples portadas, la nueva cabecera de X-Men establece un nuevo récord aún no igualado.



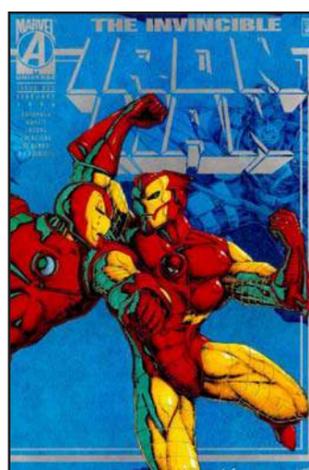
INCREDIBLE HULK #388 (1991)
Durante su enfrentamiento con el asesino llamado Speedfreak, Hulk se entera de que uno de sus antiguos compañeros está muriendo lentamente a causa de una enfermedad.



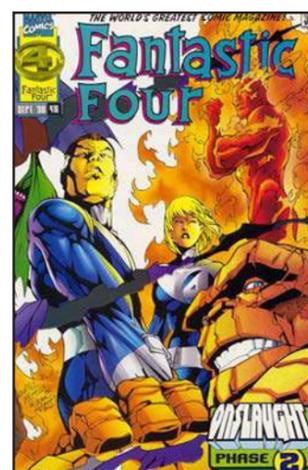
SPIDER-MAN 2099 #1 (1992)
Un nuevo universo situado en un posible futuro alternativo da comienzo cuando un experimento científico en reacio superhéroe.



THUNDERSTRIKE #1 (1999)
Tras reemplazar brevemente a Thor, Eric Martenson recibe su propio martillo encantado, un nuevo nombre y un nuevo título mensual para enfrentarse a la amenaza llamada Hacha Sangrienta



IRON MAN #325 (1996)
Después de averiguar que Tony Stark está siendo controlado por Kang, los vengadores entran en “Shock Temporal” para rescatar de una línea temporal alternativa a un Tony adolescente que les ayude a combatir su yo adulto.



FANTASTIC FOUR #416 (1996)
Mientras “Onslaught” llega a su clímax, el título que origina el Universo Marvel finaliza su primera etapa pero serán relanzados en “Heroes Reborn”.



AVENGERS VOL. #4 (1998)
Aunque han cambiado de volumen, algunas tradiciones siguen vivas por eso los vengadores cambian su formación una vez más

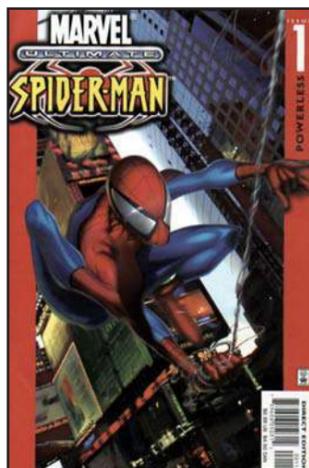


AVENGERS FOREVER #1 (1998)
Cuando Inmortus decide que Rick Jones es una amenaza para toda existencia, los vengadores de pasado, presente y futuro se ven obligados a formar equipo con Kang para salvarlo.

Década de 2000

En el nuevo milenio, MARVEL se concentro en arcos argumentales que pudieran ser reunidos en recopilaciones, *Maximum Security*, una nueva serie del *Capitán Marvel* y *Ultimate Spiderman* fueron publicados en 2000. Al año siguiente llegaron *X-Treme X-Men*, *Exiles*, *Blink* y *Citizen V*. “El mes mudo” fue un suceso que afecto a todos los títulos MARVEL, tres series limitadas de *The Call of Duty*, *the Infinity Abbys*, *Marville*, *The Order*, *The Ultimates*, *X-Statix* fueron los principales lanzamientos en 2002. Arcos como “Impensable” y “Acción de Autoridad” sacuden a los 4 Fantásticos y nuevos títulos como *Emma Frost*, *Marvel 1602*, *Runaways* y *Sentinel* debutan en 2003.

“Ragnarok” y “Vengadores Desunidos” llevaron a *Thor* y a los Vengadores a dramáticas conclusiones en 2004, y aparecieron títulos como *Astonishing X-Men* y *New X-Men*. *New Avengers*, *Young Avengers* y *Araña* se hicieron series mensuales en 2005, y *Drax the Destroyer*, *GLA (Vengadores Grandes Lagos)*, *Last Hero Standing* y *Machine Teen* tuvieron series limitadas. *Generación M*, *Marvel Zombies*, *Nextwave*, *New Excálibur*, *Ares* y *crossover* de múltiples títulos como “I Love Marvel”, “Aniquilación” y “*House of M*” fueron grandes éxitos de esta década.



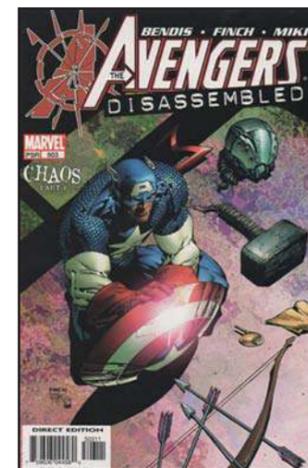
ULTIMATE SPIDER-MAN #1
Un universo alternativo actualiza y añade nuevos giros al origen de spiderman y una multitud de personajes familiares.



AVENGERS VOL. 3 #62 (2002)
A medida que su bioquímica se hace más inestable, Sota de Corazones arremete contra Scott Lang y le acusa de haber salido adelante aprovechándose del Hombre Hormiga original.



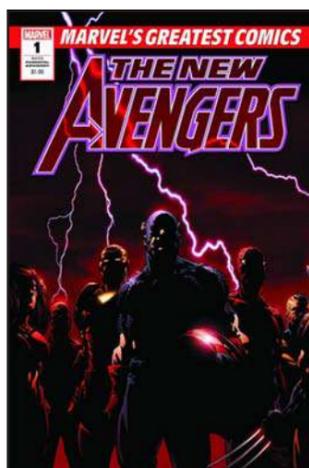
FANTASTIC FOUR #500 (2003)
Convencido de que necesitará algo más de ciencia para derrotar a su nuevos enemigos, el Dr Muerte emplea la magia negra contra el mayor de los superequipos.



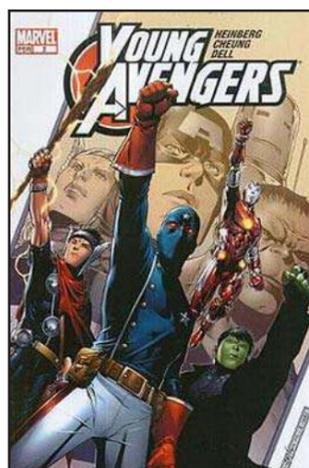
AVENGERS #503 (2004)
Sota de Corazones, hombre Hormiga, Visión y Ojo de Halcón han caído en combate: los Vengadores supervivientes se dan cuenta bruscamente de que hay un traidor en sus filas, y todos se unen contra la Bruja Escarlata.



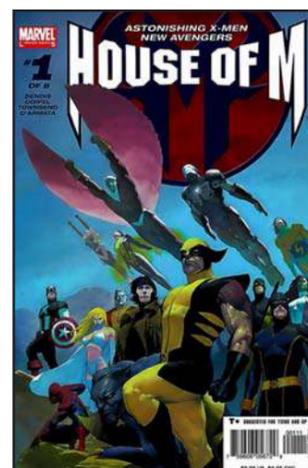
AVENGERS: EARTH'S MIGHTIEST HEROES #2 (2005)
En un periodo temprano y fundamental del Universo Marvel, cinco héroes -Iron Man, Thor, El Hombre Gigante, la Avispa y Hulk- se unieron para luchar contra enemigos contra a los que ningún héroe en solitario podría vencer.



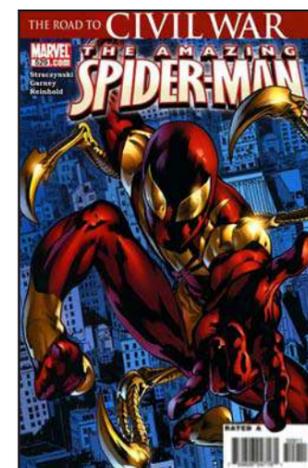
NEW AVENGERS #1 (2005)
Después de separarse meses atrás un nuevo grupo de Vengadores se reúne espontáneamente cuando un ejercito de supervillanos lleva acabo una evasión en masa de la cárcel en un crossover titulado Fuga.



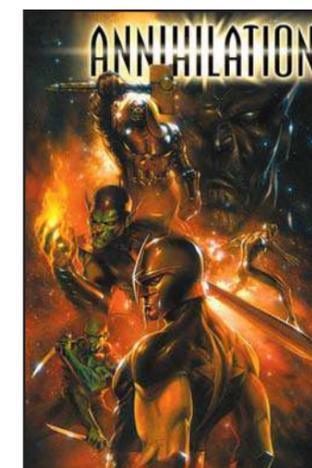
YOUNG AVENGERS #2 (2005)
Al enterarse de que está destinado a crecer para convertirse en el despótico Kang, un adolescente viaja al pasado y forma un nuevo supergrupo para evitar su destino.



HOUSE OF M #1 (2005)
Tras sufrir un colapso nervios que desunió a los Vengadores, la Bruja Escarlata usa sus facultades para rehacer la realidad de forma que Magneto reine sobre la Tierra.



AMAZING SPIDER-MAN #529 (2008)
Mientras el gobierno decide llevar un registro de todos los superhéroes, Spiderman empieza a trabajar para Tony Stark.



ANNIHILATION PROLOGUE (2006)
Cuando un incontenible peligro amenaza las rutas del espacio, Drax el Destructor, Nova, Ronan el Acusador y Superskrull se unen contra él.

LA EDICIÓN EN



MARVEL lately

Tras haber afrontado la bancarrota, el nombramiento del dibujante *Joe Quesada* como nuevo redactor jefe y el éxito de las primeras películas de MARVEL dieron un respiro a la editorial.

Quesada dio un giro a la editorial que se tradujo en el abandono del *Comic Code Authority* (un código de conducta), nuevos formatos de impresión y nuevas líneas editoriales tales como **MAX** (dedicada a los lectores adultos), *Marvel Age* (para audiencias más jóvenes) o *Ultimate Marvel* (nuevas versiones de sus héroes, libres del peso de la continuidad). Esta etapa concluyó en 2011, cuando *Quesada* abandonó su puesto de redactor jefe y fue sustituido por *Axel Alonso*.

Durante la última década, MARVEL ha intentado adecuarse a los tiempos, creando su propia wiki en 2006.

CIVIL WAR

Civil War es una línea de producción en forma de *crossover*, escrita por el guionista *Mark Millar* y dibujada por *Steve McNiven*. Fue publicado originalmente en los Estados Unidos para ser exportada más tarde a otros países. El *crossover* se desarrollada por siete álbumes siendo complementada con los distintos arcos argumentales de otras publicaciones habituales de MARVEL.

La historia gira alrededor de una explosión en la cual fallecen más de 600 personas. Como respuesta, el Gobierno de los Estados Unidos promulga la "Ley de Registro de Superhumanos" obligando a que todos aquellos que posean superpoderes desvelen su identidad secreta y trabajen para las autoridades. Los superhéroes se dividen en dos bandos, a favor y en contra del Registro. *Iron Man* encabeza la postura favorable al registro, con el respaldo del Gobierno y la organización S.H.I.E.L.D., mientras que el *Capitán América* encabeza un movimiento de resistencia clandestino.



<http://marvel.com/comics/unlimited>

Marvel Digital Comics Unlimited es una iniciativa de 2007 un archivo digital con varios miles de cómics disponibles para su visualización en iPhone®, iPad® y dispositivos Android™ a través de una suscripción anual o mensual.

LA EDICIÓN EN



MARVEL ZOBIES

Su historia se desarrolla en una versión alternativa del universo MARVEL donde casi todos los superhéroes y supervillanos se han convertido en zombis, o en el alimento de éstos. La serie fue publicada originalmente en el 2008 para EE.UU, popularizándose más tarde en otros mercados.

La revista *Time* certifica a *Marvel Zombies* en el *Top 10 Graphic Novels 2010*. Las portadas de esta serie están basadas en otras portadas anteriores, y algunas de dichas versiones "zombificadas" de portadas míticas de la editorial han sido una de las estrategias más importantes de promoción no sólo de esta serie, sino también de otras como *Pantera Negra* o *Wolverine*.



AVENGERS VS. X-MEN

Avengers vs. X-Men es un evento limitado que involucra el regreso de la *Fuerza Fénix* y la posterior guerra entre los Vengadores y los *X-Men*. El evento bimestral de doce números fué publicado por primera vez en abril de 2012. Este lanzamiento fue precedido por la serie limitada de cuatro números, *Avengers: X-Sanction* y *Avengers vs. X-Men #0*.



MARVEL MAX

Max es una división editorial de *Marvel Comics* "sólo para adultos", lanzado en el año 2001 después de *MARVEL* abandonase el compromiso con *Comics Code Authority* y estableciendo su propio sistema de calificación. Los títulos **MAX** son únicos entre la producción de *MARVEL* ya en que ellos son libres de ofrecer contenido explícito similar a la de una película de clasificación.

No es el primer esfuerzo de *MARVEL* en empujar los límites de contenido en sus títulos, en la década de 1980 y principios de 1990 ofreció a menudo temas sexuales.

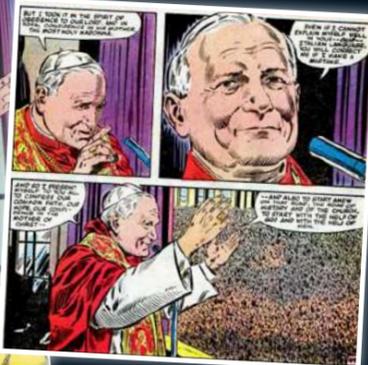
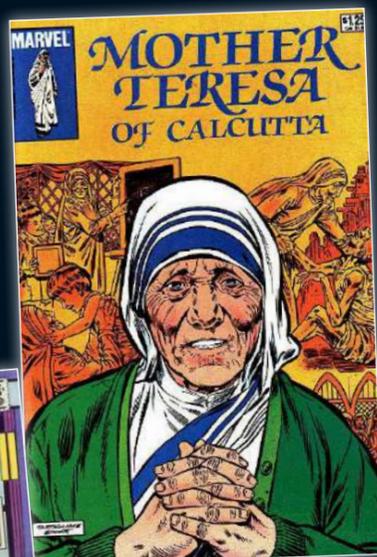
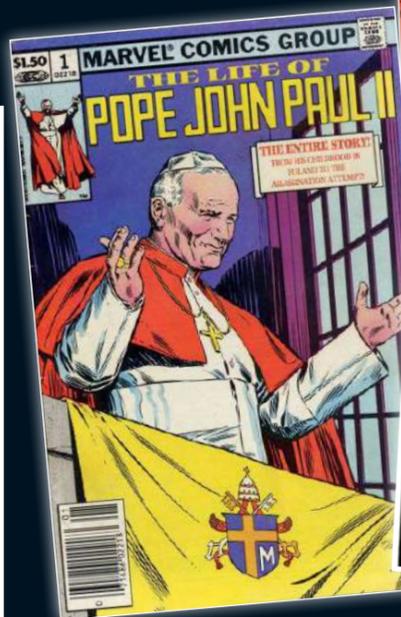


Beyond COMIC...

El comic, es eminentemente lúdico, pero motivados por plasmar en sus historias un tema de candencia social algunas de sus publicaciones han llamado la atención de los medios de comunicación dándoles trascendencia e incrementando sus ventas.

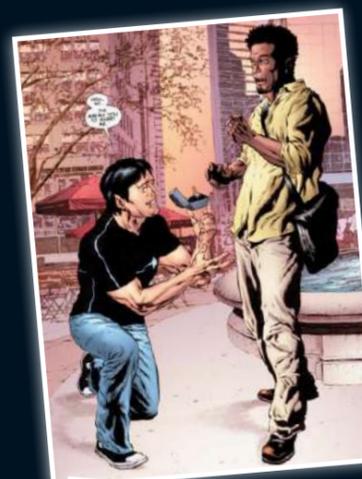
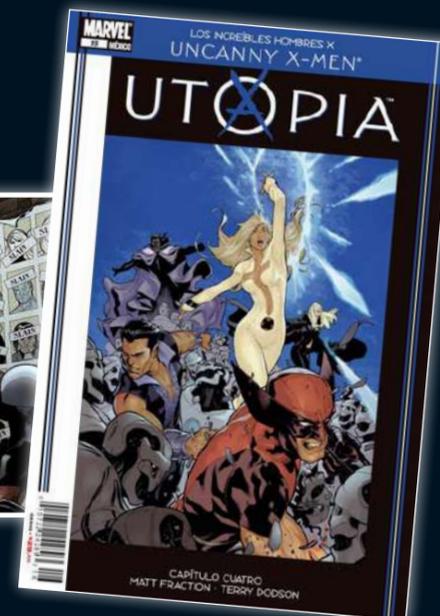
Crónicas históricas

En 1982 MARVEL publicó un tebeo protagonizado por... ¡el Papa!. Todavía hoy se pueden encontrar de vez en cuando ejemplares subastados por eBay de este cómic que, en su momento, fue todo un superventas. Se trataba de un cómic biográfico relatando la vida del Papa de aquella época, Juan Pablo II, desde su nacimiento hasta su intento de asesinato. *La Madre Teresa* contó con el suyo propio.



Derechos Civiles

Los X-Men siempre han sido excluidos sociales por sus diferencias, esto los ha popularizado enormemente. De algún modo en el superhéroe siempre hay un halo de marginalidad, pero en esta saga el conflicto se acentúa.

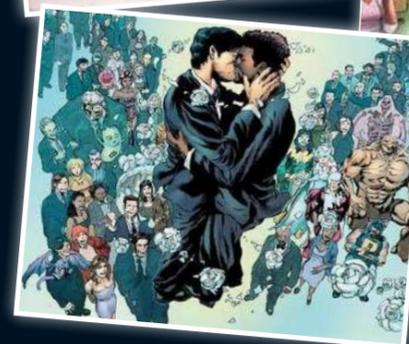


Avances sociales

En el número de junio de 2012 de la colección *Astonishing X-Men*, el superhéroe *Northstar* dio el "sí quiero" a su novio desde 2009, el representante deportivo Kyle.

Northstar apareció por primera vez en las páginas de los cómic en 1979. En 1992 hizo pública su homosexualidad.

Las uniones gays sólo eran legales en 8 estados de los 50 correspondientes a Norteamérica.



La salud a bebete

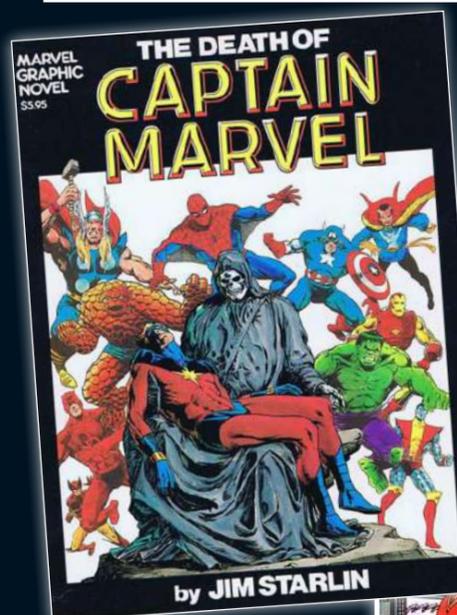
En 1982, la creatividad de MARVEL estaba a tope, fue el año de publicación de la muerte del capitán Marvel, no a manos de un villano, si no por el cancer, los infructiferos primeros tratamientos para combatir esta enfermedad fueron su inspiración.

La ocurrencia de plasmar en cubierta la imagen de *La Piedad de Miguel Angel*, con la guadaña encarnando a la virgen María fué rizar el rizo.



Campaña politica

En 2009 la investidura del nuevo presidente *Barack Obama* fue llevada al cómic peligrando la presencia ya que un individuo trataba de robarle su identidad, algo que evitaró el inigualable hombre araña. La edición se convirtió en un ejemplar de coleccionista, con *Obama* en la portada, sonriendo y alzando un pulgar



Conclusiones & Metodología

El mundo del cómic es un lenguaje especial que vive de distintas fuentes, la ilustración, el cine, la arquitectura... etc y que mejor compañía que la MARVEL, apodada la casa de las ideas para estudiar y comprender el lenguaje del que es denominado "el noveno arte".

Conclusiones por partes:

LA EMPRESA

Como gran multinacional ha sufrido grandes mutaciones, esto ha generado conflictos de intereses... Me parece que su producto es de alta calidad a pesar de sus devenires profesionales.

EL LENGUAJE DEL CÓMIC

Es mucho más profundo de lo que se puede ver a simple vista, esta muy presente la idea de plano cinematográfico, con una economía marcada, pero esto, en vez de restarle, le suma interés.

HOW TO DRAW MARVEL WAY

Aún basándose en conceptos clásicos del dibujo han readaptado la imagen al estándar idealización del superhéroe.

SPEECHE BUBBLE

Uno de los puntos más curiosos, se puede realizar otra vez la analogía cine cómic, pero esta vez con el cine mudo, al ser una limitación ha edquirido mucha complejidad, pero por otro lado resulta asombrosamente intuitiva su comprensión.

MORFOLOGÍA DE LA SPLASH PAGE

MARVEL ha sabido darle una entidad a sus comic marcar un factor diferenciador en su producción en décadas pasadas como pocas editoriales lo ha hecho. Quizá actualmente con sus diversificación de negocio y líneas ha perdido estas pautas, pero es lógico ya que todo el mundo tiene la iconografía MARVEL en sus memoria. La incursión de lo digital en su área de trabajo también ha traído nuevas formas de producción.

PERFILES LABORALES

Dualidad y especialización a partes iguales. Ha destacado lo estructuradísimo que están los equipos de trabajo y su gran entendimiento.

DIBUJANTES

Todo cracks y genios, una selección durísima e injusta. Lo he tenido que economizar demasiado...

PRODUCCIÓN POR DÉCADAS

Se pueden hacer lecturas de sus altibajos empresariales, a medida que pasan el tiempo se va perfilando más el producto

actual. Otra conclusión de esta parte es que el lector tradicional de comics es joven y hay relevo generacional, esto les da muchas opciones de reediciones crossover...

MARVEL LATELY

Las modas argumentales, el producto muy adaptado a la demanda dando lugar al *crossmarketing* entre cine cómic. Nuevas iniciativas vinculadas a la era digital y la figura Joe Quesada produjo algunos cambios interesantes.

ALGO MÁS QUE CÓMIC

Para pensar en ello. Hay más compromiso que necesidad de ventas, porque al fin y al cabo ninguno de estos números se realizó durante una crisis empresarial, así que en épocas fértiles arriesgan más y no creo que sean intentos desesperados de llamar la atención.



LOS RECURSOS

Para la elaboración del proyecto he usado muchas referencias, como portales destacados youtube.com, la página oficial de marvel, slideshare.net y la popular wikipedia, a partir de aquí he llegado por mil vías y páginas amigas. Como libros los destacados a pie de página.

- <http://www.marvel.com/>
- <http://mcfilm.wordpress.com/marvel/>
- <http://www.slideshare.net>
- http://es.wikipedia.org/wiki/Portal:Marvel_Comics
- <http://www.universomarvel.com/>
- <http://comiccritico.blogspot.com.es>
- <http://www.youtube.com/>
- <http://www.zonanegativa.com/>
- <http://www.encyclopediamarvel.com/>
- <http://www.blambot.com/grammar.shtml>

LIBROS

Físicos o en formato PDF.



Héroes

LA EDICIÓN EN

MARVEL



CICLOPE

El Prof. Charles Xavier liberó a Scott Summers del secuestro de Jack Diamantes, y le propuso formar parte de su escuela. Los primeros compañeros que tuvo Scott en la que sería la formación original de la Patrulla-X fueron: Hank McCoy, Bobby Drake, Warren Worthington III y Jean Grey. Muy pronto Jean y Scott se enamoraron formando pareja. Durante años el grupo permaneció casi sin variaciones convirtiéndose los cinco en excelentes amigos y Scott tuvo la oportunidad de probar su valía como líder de la Patrulla-X.

Fué creado en 1963, por Stan Lee y Jack Kirby, en *Uncanny X-Men* n°1.



SENTRY

Bob Reynolds adquirió sus poderes después de usar un suero experimental, uno de los tantos intentos de recrear el famoso Suero del Súper-soldado convirtiéndolo en Sentry. Sentry posee una súper fuerza, súper velocidad, aparente invulnerabilidad física, la capacidad de volar, habilidades psíquicas entre otros. Sin embargo sus máximas habilidades son la capacidad de canalizar el poder de un millón de soles en explosión y la capacidad de manipular la materia a nivel molecular.

Fué creado en 2000, por Paul Jenkins y John Romita Jr., con su propio volumen, en *Sentry* n°1.



CABLE

Cable se convirtió, sin duda, en el mutante revelación de los 90. Telépata de bajo nivel, infectado por un virus tecnorgánico que lo sumía en constante dolor y armado con rifles de tamaño imposible se convirtió en el tutor de los Nuevos Mutantes. Una mezcla de mesías y soldado zen, su popularidad fue tal que pronto obtuvo una serie limitada propia. Se juntó con el mercenario bocazas Masacre pero Cable abandonó a su compañero de cabecera para continuar en solitario como protector de Hope.

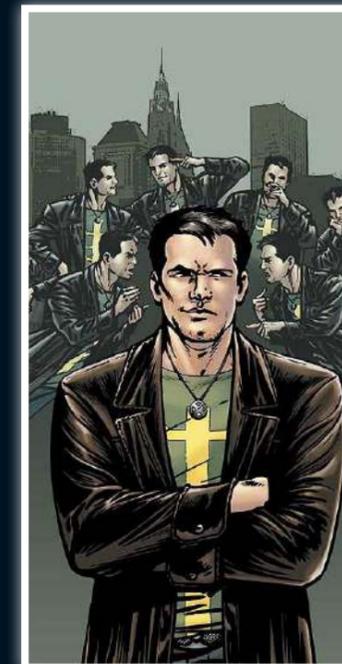
Fué creado en 1986 por Fabian Nicieza y John Romita, Jr. en *Uncanny X-Men* n°210.



FALCON

Samuel Wilson, es el primer superhéroe afroamericano de la compañía. En sus primeras apariciones, Falcon presenta un estrecho vínculo con su ave, Redwing, el cual, es confirmado por el Profesor X como un vínculo empático paranormal. El arnés de vuelo original de Falcon contenía alas de planeador hechas de una aleación ligera de titanio y mylar. Las alas estaban cubiertas con receptores finos de energía solar que convertían la luz solar en electricidad para alimentar unas turbinas eléctricas de alta-velocidad en miniatura, ubicadas en su uniforme y botas.

Fué creado en 1969 por Stan Lee y Gene Colan en *Capitán América* n°117.



MULTIPLE MAN

Jamie Madrox es un mutante con el poder de crear duplicados perfectos de sí mismo, y todos los elementos de su persona (ropa, armas, etcétera) a través de un impacto, cuando absorbe la energía cinética, a través de un proceso desconocido. Cada uno de los duplicados tiene exactamente el mismo poder que el propio Jamie, y tiene un pensamiento independiente. Jamie "original" puede absorber una parte de los recuerdos, conocimientos y habilidades del duplicado.

Fué creado en 1974 por Len Wein, Chris Claremont y John Buscema en *Giant-Size Fantastic Four* n°4



GÁMBITO

Remy creció en las calles de Nueva Orleans, presumiblemente huérfano pero fue adoptado de pequeño por un líder de un gremio ancestral secreto de ladrones y fue entrenado como ladrón antes de que se manifestaran sus poderes mutantes. Cuando adquirió la capacidad mutante se convirtió en un ladrón letal y acabó adoptando el nombre de Gambito. Tiene la capacidad de transformar la energía potencial contenida en un objeto en energía cinética. Cuando carga un objeto y lo lanza, este explota al impactar.

Fué creado en 1990 por Chris Claremont y Jim Lee, en *The Uncanny X-Men* n°266.

ANEXO I

Juan Pablo Prados

ANEXO II

Juan Pablo Prados

Heroínas

LA EDICIÓN EN

MARVEL



SCARLET WITCH

Wanda Maximoff es hija del mutante Magneto, posee poderes mutantes y mágicos, sus poderes mutantes le permiten controlar la relación causa-efecto de modo que los efectos más impredecibles y poco probables ocurran en un área. Este poder proviene de la habilidad de Wanda para controlar la “magia del caos”, una magia de efectos impredecibles con la que Wanda está especialmente sintonizada. Perdió el control sobre sus poderes y se enfrentó a los Vengadores, durante la pelea ella misma creó a su propio ejército para combatirlos.

Fue creada en 1964, por Stan Lee y Jack Kirby para X-Men n°4.



ROUGE

Anna Marie es una mutante con la habilidad de absorber los poderes y recuerdos de las personas que toca. Su poder no es consciente, sino que actúa siempre que entra en contacto con alguien, debido a ello no puede tocar a nadie con su piel desnuda. Las víctimas quedan inconscientes mientras ella mantiene sus poderes. El tiempo que permanece el poder de la persona que toca depende de cuánto tiempo haya estado absorbiendo a ésta. Si el contacto es muy prolongado la absorción de los poderes y la psique de la víctima es permanente.

Fue creada en 1981 por Chris Claremont y Michael Golden en Avengers Annual n°10.



JEAN GREY

Jean Grey es una de las mutantes míticas. Parte del primer grupo de estudiantes de Charles Xavier, Jean pronto se convirtió en la más poderosa de todos ellos. Murió y renació con el Fénix dentro de ella. Volvió a morir (después de destruir algún que otro mundo) y volvió a resucitar para darle la vuelta a la vida de su eterno enamorado Cíclope. Finalmente volvió a fallecer, quizás para siempre, pero vuelve a estar en el candelero con una versión juvenil que ha viajado al futuro por culpa de un plan de la Bestia.

Fue creado en 1963 por Stan Lee y Jack Kirby en Uncanny X-Men N°1.



PUÑAL y CAPA

Tandy Bowen y Tyrone Johnson eran dos chicos que habían huido de casa. Fueron secuestrados junto con otros jóvenes y usados como conejillos de indias de una potente nueva droga este experimento les dio sus poderes: a Tyrone lo envolvió la oscuridad y Tandy recibió el don de la luz. Se convirtieron en los vigilantes conocidos como Cloak and Dagger. Pese a que al principio sólo usan sus poderes para vengarse de manera despiadada de traficantes de drogas, Dagger logra convencer a Cloak de que moderen sus métodos.

Fueron creados en 1982, por Bill Mantlo y Ed Hannigan, en Spectacular Spider-Man N° 64.



MS. MARVEL

Su verdadero nombre es Carol Susan Jane Danvers, quien adquirió sus súper poderes a raíz de la explosión de un arma nuclear. Trabajó varias veces con los Vengadores y finalmente se unió a ellos cuando la Bruja Escarlata se ausentó. Sus poderes son: Fuerza, velocidad y resistencia sobrehumanas, capacidad de vuelo; absorción y disparo de energía fotónica. También tiene un “séptimo sentido” que le permite ver eventos futuros. Tuvo problemas con el alcohol.

Fue creada en 1968 por Roy Thomas y Gene Colan en Marvel Super-Heroes Vol 1 n°13.



MUJER INVISIBLE

Su nombre es Susan Storm y es la segunda líder al mando de los 4 fantásticos. Al principio era conocida como la “Chica Invisible”, aunque más tarde su nombre cambió por “Mujer Invisible”. Está casada con el científico Reed Richards. Producto de una radiación sufrida mientras viajaba en el espacio, adquirió sus súper-poderes, los cuales consisten básicamente en volverse invisible y crear campos de fuerza indestructibles.

Fue creada en 1961 por Stan Lee y Jack Kirby, en Fantastic Four Vol 1 n°1.

ANEXO III

Juan Pablo Prados

ANEXO IV

Juan Pablo Prados

Villanos

LA EDICIÓN EN

MARVEL



MAGNETO

Es el padre de Quicksilver, la Bruja Escarlata y Polaris, es conocido como uno de los mutantes más poderosos de Marvel, contando con la habilidad de controlar el magnetismo. Además, es uno de los personajes más complejos moralmente no sólo en Marvel, sino de todos los cómics estadounidenses. Un judío sobreviviente al Holocausto. Las caracterizaciones de Magneto han variado a través de los años, desde un supervillano hasta un antihéroe hasta incluso un héroe.

Fué creado en 1963, por Stan Lee y Jack Kirby, en Uncanny X-Men nº1.



FÉNIX OSCURO

El Fénix es un ser cósmico del Universo. Es una fuerza inmortal de la vida y la pasión del cosmos. Este ser entró en contacto con Jean Gray y, cuando estuvo a punto de morir en una misión con los X-Men, la salvó a cambio de usar su cuerpo para sus fines. Al principio no era malvada, pero un grupo villano de mutantes, El Club del Fuego Infernal, comenzó a trastocar la mente de ésta, haciendo que se convirtiera en un ser maligno, que llegó a matar a más de 5000 millones de habitantes de otro planeta del universo.

Fué creada en 1976, por Chris Claremont y Dave Cockrum en Uncanny X-Men nº 101.



RAYO NEGRO

El físico mutado de Black Bolt supera al físico sobrehumano de Inhumanos comunes. Un mecanismo orgánico en el centro del habla de su cerebro produce una partícula desconocida que interactúa con los electrones del ambiente. El más devastador de los efectos es el grito cuasi-sónico de Black Bolt. Debido a que su capacidad de aprovechar electrones está vinculada con el centro del habla de su cerebro, si intenta utilizar sus cuerdas vocales desencadena una alteración del campo de interacción de las partículas/ electrones

Fué creado en 1965, por Stan Lee y Jack Kirby, en Los Cuatro Fantásticos nº45.



GALACTUS

Más antiguo que el Universo, Galactus es el único superviviente al anterior universo que existió, predecesor al Big Bag. Antes se llamaba Galan, e intentando salvar el Universo se vió transformado en un ser enorme que da equilibrio al universo. Necesita consumir planetas para existir, por lo que crea Heraldos que encuantran estos planetas y los prepara para su llegada. Ha visitado en algunas ocasiones la Tierra, pero aún no ha conseguido comérsela gracias a la labor de Los 4 Fantásticos.

Fué creado en 1966, por Stan Lee y Jack Kirby, en Fantastic Four nº48.



MÍSTICA

Raven Darkhome es una mutante metamorfo, con lo que puede cambiar de aspecto a voluntad, esto lo ha aprovechado para pasarse por cualquier personaje e infiltrarse en cualquier organización, siendo una villana muy astuta y escurridiza. Ha trabajado para la Hermandad de los Mutantes, bajo la tutela de Magneto. Rondador nocturno es su hijo. Fué asesinada por Lobezno pero su cuerpo es subastado y comprado por unos ninjas y poco después reaparece viva...

Fué creada en 1978 por Chris Claremont y Dave Crockum en Ms Marvel nº17.



VULCANO

Grabiell, hermano de Scott Summers (Cíclope) nació en el imperio de Shi'ar y fué esclavo hasta que consiguió escapar y llegar a la Tierra. Allí se encontró con Charles Xavier y en la escuela de Mutantes del profesor, formó parte de un grupo mutante, con Petra, Sway y Darwin. Pero este grupo murió por entero en una misión, aunque Vulcano consiguió salvarse. Xavier no contó nada de esto a los X-Men que le siguieron. Pero Vulcano volvió para vengarse de Xavier y de los X-Men... Está resentido y ha conseguido convertirse en el Emperador de Shi'ar.

Fué creado en 2006 por Ed Brubaker y Trevor Hairsine, en X-Men: Génesis Mortal.

ANEXO V

Juan Pablo Prados

ANEXO VI

Juan Pablo Prados

LA EDICIÓN EN

MARVEL

THE END*



*** TO BE CONTINUED?...**