

LATIN@ COMICS EN LOS EE. UU. BREVE PANORÁMICA Y ESTADO DE LA CUESTIÓN

Jorge Catalá
Newcastle University

Francisco Sáez de Adana
Instituto Franklin-Universidad de Alcalá

La revista *Camino Real. Estudios de las Hispanidades Norteamericanas*, en los más de diez años que lleva publicándose, ha venido reflejando las diferentes sensibilidades de la comunidad hispana o latina en los Estados Unidos desde muy diferentes puntos de vista atendiendo al carácter multidisciplinar con el que fue concebida. Así en sus dieciséis números anteriores (incluyendo el inicial número cero) se han publicado artículos que analizan lo latino desde el punto de vista histórico, político, lingüístico y, especialmente, se ha atendido a la producción artística realizada por esta comunidad, sobre todo, en lo que se refiere al ámbito literario y, en cierta menor medida,

Jorge Catalá es profesor titular de Estudios Hispánicos en Newcastle University (Reino Unido). Sus áreas de investigación son la cultura popular (en especial el cómic), las narrativas culturales y la historia cultural en España y América Latina, con especial atención a Cuba. Entre sus publicaciones destacan *Vanguardia y humorismo gráfico en crisis. La Guerra Civil Española (1936-1939) y la Revolución Cubana (1959-1961)* (Boydell y Brewer, 2015) y la coedición del volumen *Comics and Memory in Latin America* (Pittsburgh, 2017; edición española Cátedra, 2019).

Francisco Sáez de Adana es catedrático en la Universidad de Alcalá y director del Instituto Franklin de la misma universidad. Su línea de investigación está relacionada con los estudios de cómic y en este ámbito ha publicado diez capítulos en libros, así como dieciocho artículos en revistas tanto nacionales como internacionales. Es codirector de la revista académica *Cuco. Cuadernos de cómic* y ha coordinado también tres números de la revista *Tebeosfera*. Forma parte del Consejo Editorial de las revistas *Studies in Comics* y *Sequentials*. Desde el año 2014 organiza un curso de verano dedicado al estudio del cómic en la Universidad de Alcalá.

Catalá, Jorge y Francisco Sáez de Adana. "Latin@ Comics en los EE. UU. Breve panorámica y estado de la cuestión". *Camino Real*, vol. 13, no. 16, 2021, pp. 19-35.

Recibido: 03 de diciembre de 2021

cinematográfico. Se puede considerar, por tanto, que la revista es, en muchos aspectos, una referencia a nivel académico para entender las peculiaridades de los latinos que viven en los Estados Unidos.

Sin embargo, hasta el número que el lector tiene en sus manos no solo no se había dedicado ningún monográfico al cómic latino en los Estados Unidos, sino que solo hay un artículo relacionado con este campo centrado en el estudio de las caricaturas antifranquistas que Sergio Aragonés realizó en el periódico del exilio *España Libre*. Esta omisión está probablemente relacionada con la escasa importancia que, hasta hace poco, se ha venido otorgando a los estudios de cómic en el mundo académico. Sin embargo, en los últimos años, esta tendencia ha cambiado y se ha demostrado que el cómic es una representación artística de una gran trascendencia a la hora de realizar una radiografía de la sociedad en la que se produce, como muestran, por ejemplo, McAllister et al., Gardner, o Babic. Por este motivo, el cómic latino en los Estados Unidos es una aportación importante en la consecución del objetivo de la revista y, con tal fin, se publica este monográfico que, con el título “Latin@ Comics en los EE. UU.”, pretende efectivamente estudiar la sensibilidad de esta comunidad a través de sus expresiones por medio de la narrativa gráfica.

Hay que tener en cuenta que la evolución del cómic latino corre paralela a la integración y la mayor visibilidad de la comunidad latina en los EE. UU. donde se han producido importantes hitos como la reciente elección de Alexandria Ocasio-Cortez en 2019 como congresista a la edad de 29 años, convirtiéndose en la mujer más joven que ostenta dicho cargo en el Congreso de los Estados Unidos. El peso específico del cómic latino en el país cuenta con una larga historia y una nómina de autores amplia que ha reflejado con su producción artística los cambios vividos en el país.

En el presente número especial contamos con la participación de aquellas personas que, desde la investigación, han tenido un impacto decisivo en el proceso de ampliar la visibilidad de la comunidad latina en el mundo del cómic, como es el caso de Ilan Stavans, que desarrolló el primer curso universitario en los EE. UU. ofrecido en español el año 2000 en Amherst. La investigación del cómic latino debe mucho a Frederick Luis Aldama, cuyos pioneros y rigurosos trabajos en obras como *Your Brain on Latino Comics:*

From Gus Arriola to Los Bros Hernandez (2009), *The Routledge Companion to Latino/a Pop Culture* (2016), la antología *Tales from la Vida: A Latinx Comics Anthology* (2018) o el recientemente galardonado *Latinx Superheroes in Mainstream Comics* (ganador del Premio Eisner a la mejor obra académica de 2018) han contribuido a posicionar el cómic latino dentro de los *comic studies*.¹ Las obras en colaboración de Aldama como *Graphic borders: Latino Comic books past, present and future* (2016) con Christopher González, o la reveladora *Latinx Comic Book Storytelling: An Odyssey by Interview* (2016) con González y Héctor Fernández L'Hoeste que compila 29 entrevistas con autores latinos, ofrecen un panorama detallado de la realidad del cómic latino en los EE. UU. Fernández L'Hoeste y Juan Poblete también integran esta destacada lista de investigadores que colaboran en el presente número especial. No en vano su volumen editado *Redrawing the Nation. National Identity in Latin/o American Comics* (2009) profundiza en la identidad nacional a través del cómic y dedicó dos capítulos al cómic latino, uno a la obra *Latino USA: A Cartoon History* (2000) de Stavans (ilustrada por Lalo Alcaraz) escrito por Paul Allatson y otro a la influyente presencia de Los Bros Hernandez en el cómic latino a cargo de Ana Merino. La crucial influencia de Merino, no solo a través de su labor investigadora con una obra fundamental como *El cómic hispánico* (2003), sino como integrante del grupo directivo del Center for Cartoon Studies (2004-2014) y también del International Comic Art Forum (2001-2011) ha sido muy relevante para posicionar el cómic latino en organismos de reconocido prestigio. Finalmente, Allatson integra el comité editorial de la revista *Latino Studies* y es co-editor de la serie para University of Wisconsin Press titulada *Writing in Latinidad: Autobiographical Voices of U.S. Latinos/as*. Nos alegra por ello que tanto Allatson como Merino firmen sendos artículos en este número especial de la revista *Camino Real. Estudios de las Hispanidades Norteamericanas* con el que esperamos contribuir a ampliar el conocimiento del cómic latino. A esta nómina de reconocidos autores se une en este número Anna Marta Marini con un artículo sobre uno de los cómics latinos pioneros como es *Gordo* de Gus Arriola que se comentará más adelante.

1. LA COMUNIDAD LATINA EN LOS EE. UU.

Para entender la importancia del cómic latino hay que considerar que la comunidad latina constituye, dentro de las minorías de los Estados Unidos, la más numerosa y pujante, y la que más rápido está aumentando en los últimos años. Según datos del censo de los Estados Unidos², en el año 2019 el número de latinos subió casi un 2 % con respecto a los datos del año 2010 y se situó alrededor de los 60,5 millones de personas, lo que supone el 18,4 % del total de la población. Esta velocidad de crecimiento hace estimar que, en el año 2030, este porcentaje será cercano al 25 % aunque algunas estimaciones sitúan esa cifra en torno al 30 %. Es de destacar que este incremento es el más alto de todos los grupos de población de los Estados Unidos. Por otro lado, aunque sus ingresos medios anuales están un 23 % por debajo de la media del país, actualmente gracias al aumento de la población latina su actividad económica supone aproximadamente un 10 % del total (1,3 trillones de dólares), superior al de otras minorías y, por tanto, se trata de un mercado muy destacable y con proyección de futuro. Hay que tener en cuenta que el número de negocios regentados por latinos en los Estados Unidos ha ascendido un 52 % en la última década situándose en 3,8 millones. Por tanto, es razonable que su presencia en la industria del cómic (que produce entre 30 y 40 millones de dólares solamente en ventas directas), así como en cualquier otro ámbito de la sociedad, vaya más allá de una contribución anecdótica.

Evidentemente, no se puede considerar a la comunidad latina como un todo homogéneo. Aunque existen cuatro grandes grupos de latinos en los EE. UU. (los mexicanos, los puertorriqueños, los cubanos y los centroamericanos) las características de estos núcleos poblacionales, su distribución geográfica en el país y la existencia de otras comunidades más pequeñas con otros orígenes hacen que sus intereses y su ideología sean muy heterogéneos (Criado). Sin embargo, una cuestión que tienen en común es que, a diferencia de otras minorías, el crecimiento de su población ha venido acompañado por una presencia de su cultura de origen unida a un aumento del uso del idioma español. Por ese motivo, en muchos ámbitos de la cultura esta comunidad se hace visible, como nos recuerda Francisca Cárcamo (Panchulei) en el cómic que aparece en la sección de creación artística de este mismo número.

Este carácter no monolítico de la comunidad latina ha tenido su reflejo en las recientes elecciones presidenciales de los Estados Unidos. Mientras en Florida, donde hay una importante comunidad cubano y venezolano-estadounidense, Trump ha afianzado la ventaja que obtuvo en las elecciones de 2016, en el otro extremo de la Unión, en los estados fronterizos con México, Arizona se ha unido a California y Nuevo México como estado de mayoría demócrata y aunque Texas sigue siendo republicano, la diferencia entre ambos partidos se ha reducido en dos puntos porcentuales. En todos estos estados, tanto en Florida como en los estados del oeste, el voto latino ha sido decisivo en el resultado, pero ha decantado la balanza en sentidos opuestos, ya que los intereses de los diferentes colectivos latinos son diversos. En el caso de Florida, la política de Trump con relación a Cuba y Venezuela se ha visto respaldada. Pero su actitud con respecto a la inmigración procedente de México le ha pasado factura en los estados en los que la comunidad mexicano-estadounidense es importante. Por tanto, el ejemplo de las elecciones de 2020 nos muestra que la comunidad latina de los Estados Unidos tiene una diversidad y un peso específico en la política del país que merece un estudio pormenorizado y sin ideas preconcebidas.

2. ORÍGENES, EVOLUCIÓN Y TEMÁTICAS DEL CÓMIC LATINO

Como la mayor parte del cómic en Estados Unidos, el origen del cómic latino se puede encontrar en las tiras de prensa. Dos son las obras que se pueden considerar pioneras en este ámbito: *Gordo* de Gus Arriola (1917-2008) (Figura 1), cuyo autor, tras muchos esfuerzos, consiguió publicar a través de la agencia de prensa United Features en 1941 y que mantuvo su tirada hasta el año 1985, llegando a aparecer en su momento de mayor popularidad en 270 periódicos en todo el país; y *Pedrito* de William de la Torre (1916-1955) que tuvo una vida más corta (entre 1948 y 1953, a causa del fallecimiento prematuro del autor) y una distribución más limitada al publicarse exclusivamente en *The New Yorker* y no a nivel nacional. Se puede afirmar, por tanto, que la presencia del cómic latino en el fenómeno de masas que fue el cómic de prensa en los Estados Unidos no fue muy extensa y, además, fue ciertamente tardía, ya que las tiras de prensa ya gozaban de un enorme éxito desde comienzos del siglo XX, con mucha anterioridad a la

llegada de *Gordo*. De hecho, la venta de la serie de Arriola a los periódicos fue un proceso muy arduo, ya que la comunidad latina no estaba, hasta ese momento, presente en los cómics y “el comercial que vendía las tiras a los periódicos no sabía muy bien cómo vender *Gordo*” (Aldama, *Your Brain to Latino Comics* 121).

Y es que *Gordo* recoge toda la tradición de la cotidianeidad del cómic de prensa de los Estados Unidos presente en series como *Gasoline Alley*, *Blondie* o *The Gumps*, pero lo lleva al terreno de la comunidad mexicana a la que Arriola pertenecía. Como el propio Arriola afirmaba, creó un personaje estereotipado que se inspiraba en fuentes tan ajenas al lector estadounidense como el cómic mexicano *La Familia Burrón*.³ La importancia de Arriola es fundamental en el posterior desarrollo del cómic latino. Como refiere el propio autor, tomará “una forma de arte propia de los Estados Unidos” (Aldama, *Your Brain to Latino Comics* 127), las tiras de prensa, y, por primera vez, la llevará al terreno de la comunidad, hasta ese momento, poco representada en el arte popular de ese país. Esta influencia es



Figura 1. Página dominical de *Gordo* de Gus Arriola.

Fuente: Arriola y Harvey. *Accidental Ambassador Gordo: The Comic Strip Art of Gus Arriola*, 2000, p. 135. © 2000 University Press of Mississippi – Arriola y Harvey.

evidente en otros autores que, posteriormente, adoptarán también la tira de prensa como forma de expresión como Hector Cantú y Carlos Castellanos y su serie *Baldo*, donde de nuevo hay una apuesta por la cotidianeidad. Otro caso destacable es el de Lalo Alcaraz en *La Cucaracha*, donde se introduce una mayor carga política, convirtiéndose en la única tira de humor político distribuida a nivel nacional que representa el punto de vista de la comunidad latina.

Si Gus Arriola (1917-2008) ejemplifica la aculturación de la primera generación de latinos nacidos en el país de familia migrante (su padre nació en una hacienda de Sonora en México), Los Bros Hernandez, llegados a la adultez coincidiendo con el cómic *underground* estadounidense en la década de 1970, representan la mirada desde la periferia, cuestionando la aculturación que invisibiliza desigualdades y despoja a toda una comunidad de una parte fundamental de su herencia cultural. En la serie de *Love & Rockets* (1981-1996), Jaime y Gilbert Hernandez abordan una representación de la identidad matizada que actúa a modo de crónica de la mezcla de culturas en el sur californiano (Fernández L'Hoeste y Poblete 12). El trabajo de estos dos artistas ha convertido *Love & Rockets* en uno de los cómics más importantes del panorama del cómic alternativo en los Estados Unidos. La serie (o podríamos decir series teniendo en cuenta que los hermanos Hernandez trabajan en paralelo cada uno de ellos en sus propias historias) consolidó el reconocimiento del cómic latino por parte del público general cuya culminación es su inclusión en el Will Eisner Comic Book Hall of Fame junto a los más importantes autores de cómic de los Estados Unidos.

Mucho se ha escrito sobre el trabajo de los hermanos Hernandez (su apellido americanizado y sin acento gráfico), pero hay un aspecto muy importante que merece la pena subrayar y es la adopción de las estrategias de la serialidad que han sido clave en las grandes series del cómic norteamericano y que ellos llevan a su terreno para “humanizar a los Latinos” (Aldama, *Your Brain to Latino Comics* 173). Este proceso de humanización no es ajeno a este uso de la serialidad. El hecho de que las historias de las protagonistas de *Locas* o de los habitantes de Palomar se hayan ido construyendo durante todos estos años y los personajes hayan ido creciendo, envejeciendo y evolucionando con el paso de los años es una característica distintiva

del trabajo de ambos autores y un rasgo definitorio de su obra. Una serialidad que, en el ámbito del cómic latino, recoge el testigo del *Gordo* de Arriola y, al igual que en esta obra, dialoga con los grandes clásicos del cómic de prensa de los Estados Unidos ya mencionados, donde la cotidianeidad era un factor fundamental para mantener enganchados a millones de lectores diariamente. Jaime y Beto, ya sea en determinados barrios de California, o en el emplazamiento ficticio de Palomar, lo que hacen es desgranar esa cotidianeidad de manera que el lector siente que lleva años incluso décadas viviendo con esos personajes, lo que facilita una aproximación empática y emotiva hacia los mismos que es una de las claves del éxito de su trabajo.

Finalmente, Lalo Alcaraz y sus contemporáneos como Peter Ramirez representan la generación aculturada que tras conseguir llegar al *mainstream* de la industria busca redefinir las condiciones de la cultura, alzando la voz y cuestionando el orden establecido sin tapujos. (Fernández L'Hoeste 39). Como apunta Frederick Luis Aldama en *Your Brain to Latino Comics* (2009), no hay límites para los artistas de cómic latinos y la temática y los géneros tratados es muy amplia. Si bien la crítica abiertamente política con un enfoque latino era un tema que presentaba cierta resistencia por parte de los medios de prensa tradicionales en EE. UU., Lalo Alcaraz rompió esta barrera con su tira de prensa *La Cucaracha*, que narra las vicisitudes de Cuco Rocha, una cucaracha antropomorfa a través de la cual el autor dialoga con el lector sobre etnicidad, racismo y crítica social en la sociedad estadounidense. Un hito en la historia del cómic latino, ya que su comienzo como tira de prensa sindicada fue avalado por 38 periódicos y actualmente se publica en más de 60. La etnicidad es un tema más prevalente en el cómic latino que en el cómic latinoamericano debido a la centralidad del mestizaje en los procesos de formación de la nación en América Latina. Los cómics de autores latinos que reflexionan sobre la etnicidad en los EE. UU. (donde el racismo tanto a nivel político como social está muy presente) no hacen otra cosa que trabajar en el campo de la cultura popular las transformaciones de dicha sociedad (Hall). La historia cultural de la comunidad latina en los EE. UU. y la crítica a la formación de la nación son el objeto de las colaboraciones de Ilan Stavans y Lalo Alcaraz en *Latino US. A Cartoon History* (2000) y *A Most Imperfect Union* (2014). Por otro lado, el género negro tiene en la serie *100 Bullets*

de Brian Azarello y Eduardo Risso un exponente que ha conseguido fidelizar a una audiencia amplia, aunque en este caso el guionista no es de origen latino y Risso reside en Rosario (Argentina). Otros ejemplos en esta línea son *Sonámbulo* de Rafael Navarro (Fernández L'Hoeste 52) que empezó a publicarse en 1996 o *Chicanos* de Carlos Trillo y Risso publicada en 1997.

Los artistas de cómic latinos tienen a su alcance todo un repertorio de recursos técnicos y una herencia cultural multiétnica que les convierte en un universo creativo en sí mismos, a la vez que son parte fundamental de la industria del cómic estadounidense. Esta industria ha estado tradicionalmente dominada por el género de superhéroes pero con el empuje del cómic *underground* y la apertura a nuevas sensibilidades e imaginarios sociales, el cómic latino ha entrado con paso firme incluso en aquellos en los que no se le asocia con frecuencia. Por ejemplo, el género post-apocalíptico con tintes mitológicos tiene en *Rocketo* de Frank Espinosa (2005) un ejemplo sobresaliente que comentaremos más adelante. Pero no podemos olvidar aquellas historias domésticas que reflejan el día a día de una comunidad que ha crecido hablando dos o más lenguas y en las que la herencia cultural se mezcla con la cultura *mainstream* estadounidense. Nos referimos a la mencionada obra de Gus Arriola o a *Raising Hector* de Peter Ramirez, que está entre las pocas tiras de prensa sindicadas junto con *La Cucaracha* de Alcaraz y *Baldo* de Héctor Cantú y Carlos Castellanos. Las vicisitudes de la comunidad gay en Los Ángeles son el material con el que trabaja Jaime Cortez y ello apunta, como sugieren Fernández L'Hoeste y Poblete, al enorme potencial del medio para educar y transformar la sociedad (Fernández L'Hoeste y Poblete 12).

Otro tema interesante respecto al cómic latino es su integración en la cultura de los Estados Unidos a través de una de las figuras más importantes de dicha cultura, al menos en lo que se refiere a lo popular, como es el superhéroe. “Los superhéroes latinos se remontan a los años 70, cuando Marvel introdujo a su primer cruzado con capa hispano (El Tigre Blanco, 1975) y el juez de Texas, Margarito Garza, se autopublicó el primer cómic de superhéroes latino independiente creado por un latino (*Relámpago*, 1977)” (Aldama y González 181).

Relámpago será el primero de los muchos personajes que a partir de la década de 1990 empezarán a poblar el universo superheróico

con un acento latino. Por ejemplo, el sello Milestone publicó Kobalt en 1993 (un vigilante, cuyo verdadero nombre es Miguel, que lucha contra maleantes y corporaciones sin escrúpulos en la ciudad de Dakota) y Blood Syndicate de 1993 a 1996, protagonizada por un conjunto de superhéroes multiétnicos de barrio. También podemos incluir en esa época los personajes creados por artistas latinos para el cómic independiente como El Gato Negro, de Richard Domínguez (creado en 1993), o El Muerto, de Javier Hernández (1997), y todos sus continuadores que se han multiplicado con el crecimiento del panorama del cómic independiente y, sobre todo, del cómic digital. Otro aspecto importante de la influencia latina en el cómic de superhéroes es la introducción de personajes latinos en los universos *mainstream* de Marvel y DC, que empezó en Spiderman 2099 en 1992 y ha culminado, más recientemente, con Miles Morales y Anya Corazón (cuyo alias superheroico es Araña escrito en español) en la parte del Universo Marvel relacionada con el superhéroe arácnido o la nueva versión de Blue Beetle publicado por DC.

No deja de ser curiosa la vinculación de los personajes latinos con la parte del Universo Marvel dedicada a contar las aventuras de Spiderman, tendencia en la que también se podría incluir la versión de Blue Beetle ya mencionada, ya que la versión original de ese personaje (tanto en sus orígenes en la Charlton como en su versión para DC) es una respuesta de ambas editoriales al éxito del superhéroe arácnido en Marvel. Se trata en todos los casos de personajes muy jóvenes que además forman parte de un subuniverso, el arácnido, tradicionalmente identificado con lo juvenil, desde la propia creación del personaje original que no era más que un chico en edad de instituto. Esta identificación del personaje latino con lo juvenil y con personajes en proceso de crecimiento no es más que un reflejo de la pujanza y el crecimiento que la población latina está experimentando en los Estados Unidos y que ya se comentó anteriormente.

3. DOS AUTORES: ANTONIO PROHÍAS Y FRANK ESPINOSA

De entre la extensa nómina de autores, vamos a detenernos brevemente en Antonio Prohías (Cuba, 1921-Estados Unidos, 1998) y Frank Espinosa (Cuba, 1962) ya que representan dos generaciones de artistas latinos que han conseguido un merecido reconocimiento en el mundo del cómic tanto en los Estados Unidos como de manera internacional. Ambos autores son de origen cubano y emigraron a los Estados Unidos, concretamente a New York, en periodos distintos de su vida personal. Prohías marchó de Cuba en 1960 con 39 años al darse cuenta que su posición como humorista gráfico dentro de un circuito de medios de comunicación capitalista se volvía insostenible ante la formación del estado socialista con la toma del poder de la Revolución Cubana en 1959 y la gradual desaparición de la prensa de capital privado en 1960. Por su parte, la familia de Espinosa salió de Cuba cuando él tenía 7 años en 1969, por motivos fundamentalmente económicos como tantos otros migrantes que desde América Latina han buscado nuevos horizontes en el vecino del norte. Prohías era ya un humorista gráfico consagrado en Cuba. En 1959 se convirtió en presidente de la Asociación de Caricaturistas de Cuba y años antes había recibido distinciones por su trabajo humorístico. Su adaptación a la industria estadounidense del cómic fue fruto de un estilo singular que se acomodó de manera natural a la sátira humorística de *Mad* en un contexto político de guerra fría entre capitalismo y comunismo. Tras salir de Cuba, Prohías pasó por algunos trabajos manuales característicos de la emigración cuando no se domina la lengua del país, pero ya en enero de 1961 aparecía la primera entrega de su historieta más icónica, “Spy vs Spy” en *Mad* #60 (Figura 2), la revista satírica más importante de la segunda mitad del siglo XX en los Estados Unidos. La calidad del autor cubano no pasó desapercibida en la redacción de *Mad* y Prohías supo hacer de la necesidad virtud al desarrollar un cómic que, por su ausencia de texto, su dinamismo y su humor corrosivo supo conectar con una audiencia masiva en un contexto internacional cada vez más politizado. El concepto de su tira cómica era sencillo e inteligente. Fue una evolución de su tira ‘El hombre siniestro’ publicada en las revistas cubanas *Zig-Zag* y *Bohemia* de 1956 a 1959. “Spy vs Spy” está dibujada en blanco y negro, presenta a dos espías que se diferencian únicamente por su vestimenta,

uno viste de negro y el otro de blanco. El juego de opuestos es una excusa ya que ambos espías son ontológicamente iguales y buscan de manera feroz terminar con la vida de su némesis. La historieta es un ejercicio de creatividad sobre las incontables maneras de asesinar a su enemigo, algunas más sutiles que otras. En definitiva, “Spy vs Spy” es una manera satírica de representar y liberar las tensiones de la guerra fría y se ha convertido en uno de los cómics de más larga duración en el mercado estadounidense. Prohías dibujó la tira hasta 1987 y tras él otros artistas han continuado la serie hasta Peter Kuper que tomó el relevo en 1997. Los lazos entre la comunidad latina hicieron posible la entrada de otro fantástico humorista gráfico en la revista *Mad*. Nos referimos al hispano-mexicano Sergio Aragonés (España, 1937) que con 25 años, 20 dólares en el bolsillo y su carpeta de dibujos, llegó a New York en 1962 a probar fortuna. La historia es bien conocida. Aragonés, que no hablaba una palabra de inglés, le pidió a Prohías que le ayudara presentándole a los editores de *Mad*, confiando en el supuesto dominio de la lengua inglesa del cubano. Aunque Prohías tampoco hablaba inglés, los editores de *Mad* contrataron a Aragonés y para 1963 ya colaboraba en la revista, iniciando una larga y prolífica carrera que le ha llevado a crear 12 000 gags humorísticos para la revista (Evanier).

En el caso de Espinosa toda su carrera artística se ha desarrollado en los Estados Unidos. Tras estudiar animación, comenzó a trabajar en 1983 para Disney creando los personajes de sus parques temáticos, además de diseñar juguetes y crear anuncios comerciales. En 1992 Espinosa reinventó Looney Tunes para Warner Bros además de dibujar los personajes de Baby Looney Tunes. Todas estas experiencias profesionales le valieron para aprender a crear historias, además de conseguir una gran soltura en el abocetado de personajes, un estilo que queda reflejado en su obra *Rocketo* (2005-2006) (Figura 3), por su dinamismo y el empleo de una línea mínima para construir a los personajes. Según confiesa el propio autor, su estilo está influido a nivel compositivo por Miyazaki y a nivel artístico por el expresionismo alemán y su aplicación al cómic a través de una línea clara en artistas franceses como Yves Chaland (1957-1990).⁴ Espinosa es un artista latino que ejemplifica a toda una comunidad porque ha conseguido triunfar gracias a su talento y a su dedicación plena en los proyectos en los que ha trabajado. Con *Rocketo* consiguió imaginar un mundo

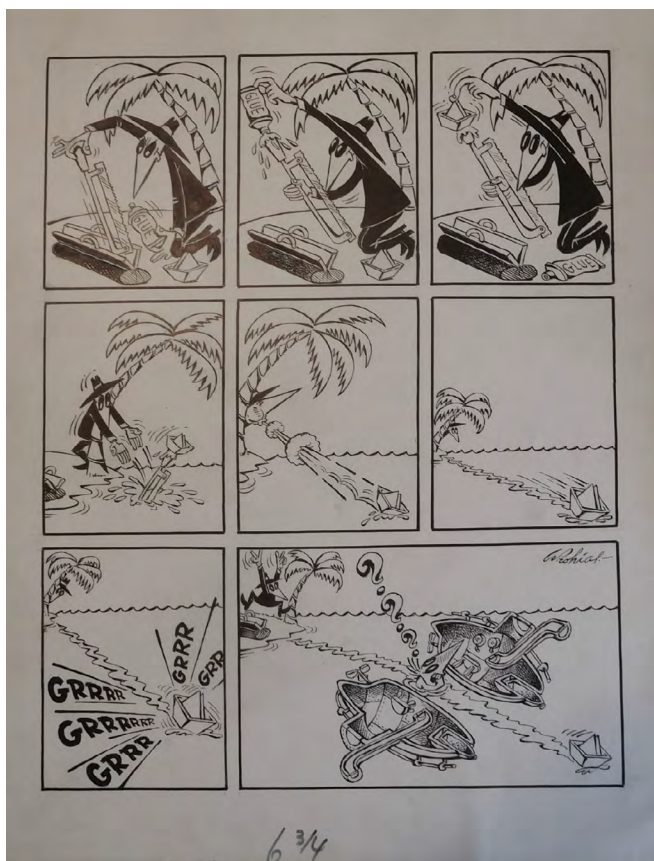


Figura 2. Página de “Spy vs. Spy” de Antonio Prohías.

Fuente: Prohías. *Spy vs Spy. The Complete Casebook*, 2001. © 2001 Watson-Guption - Prohías.

que no está constreñido por la experiencia diaria de la comunidad latina en los Estados Unidos (Fernández L’Hoeste 2017: 50). El logro de Espinosa es la creación de una atmósfera que acomoda de manera natural a sus personajes y en la que los lectores se sumergen para conocer las aventuras de los protagonistas. Al hacer esto, el autor ha tomado distancia con algunos de los temas recurrentes del cómic latino (migración; relaciones sociales; doble identidad; discriminación; herencia cultural latina) con una propuesta fundamentalmente estética que combina su experiencia en el campo de la industria audiovisual con un homenaje al cómic de la edad de oro estadounidense con claros guiños a Flash Gordon y Buck Rogers.⁵



Figura 3. Imagen de *Rocketo* de Frank Espinosa.
Fuente: Espinosa. *Rocketo*, 2006. © 2006 Image Comics – Espinosa.

De los cuatro libros y 48 números pensados para *Rocketo*, solamente vio la luz el primero, que le valió al autor la nominación en 2006 a tres premios Eisner por mejor serie nueva, mejor serie continuada y mejor portadista. La historia narra las aventuras de Rocketo Garrison, un famoso cartógrafo y explorador nacido en la isla de Kova (Cuba) en una post-apocalíptica Tierra. Con tintes cybermitológicos (y tomando como inspiración a Simbad el marino), el mundo de Rocketo está poblado de criaturas genéticamente modificadas como hombres-tigre, hombres-perro, hombres-pájaro, harpías, o criaturas marinas, además de poderosísimos robots que juegan un papel clave en las aspiraciones de dominación mundial que Lucerne, el imperio monárquico que aparece en la serie, tiene sobre el resto de naciones en el planeta. El cómic tuvo una buena acogida en Estados Unidos y también en Francia e Italia, donde se publicó en edición italiana en 2006 y 2009 y se ha reeditado en un solo volumen con Double Shot en 2020. La estrecha relación de Espinosa con Italia le ha llevado a ser nombrado director artístico de la Scuola Internazionale dei Comics en Florencia desde 2018 (Padovani et al).

CONCLUSIONES

Aunque la aparición de lo que podríamos denominar como cómic latino en los Estados Unidos se produce con cierto retraso con respecto al desarrollo del cómic como medio en ese país, a partir de la aparición de *Gordo* de Gus Arriola en 1941 ha experimentado un radical crecimiento comparable al de la propia comunidad latina en los Estados Unidos con obras destacadas como *Love & Rockets*, *Rocketo*, *La Cucaracha* y otras mencionadas en este artículo. Un cómic que, además, de forma general, siempre se ha preocupado por representar su comunidad en diferentes aspectos que incluyen su enorme diversidad y su variedad de preocupaciones e intereses. Por ese motivo, en este trabajo, se ha realizado una breve panorámica de las expresiones gráficas realizadas por los latinos con el fin de contextualizar las contribuciones que aparecen en este número especial y que entran en mayor profundidad en algunas de las obras aquí mencionadas. Este breve recorrido nos demuestra cómo la sensibilidad de este colectivo encuentra un excelente vehículo de expresión en el cómic, un medio que, en los últimos años, ha demostrado una enorme capacidad, precisamente para la expresión de las diferentes sensibilidades y preocupaciones de personas y colectivos que, en ocasiones, tenían dificultad para expresar su voz y demuestra la necesidad de incluir este medio en los estudios académicos si se quiere tener una perspectiva completa de la riqueza y la complejidad de la comunidad latina en los Estados Unidos.

REFERENCIAS

- Aldama, Frederick Luis. *Latinx Superheroes in Mainstream Comics*. University of Arizona Press, 2009.
- . *Tales from la Vida: A Latinx Comics Anthology*. The Ohio State University Press, 2018.
- . *The Routledge Companion to Latino/a Pop Culture*. Routledge, 2016.
- . *Your Brain to Latino Comics: From Gus Arriola to Los Bros Hernandez*. University of Texas Press, 2009.
- Aldama, Frederick Luis, Christopher González y Héctor Fernández L'Hoeste. *Latinx Comic Book Storytelling: An Odyssey by Interview*. Hyperbole Books, 2016.
- Aldama, Frederick Luis y Christopher González. *Graphic borders: Latino Comic books past, present and future*. University of Texas Press, 2016.
- Arriola, Gustavo y Harvey, Robert C. *Accidental Ambassador Gordo: The Comic Strip Art of Gus Arriola*. University Press of Mississippi, 2000.
- Babic, Annessa Ann. *Comics as history, comics as literature: roles of the comic book in scholarship, society, and entertainment*. Farleigh Dickinson University Press, 2013.
- Criado, María Jesús. *Inmigración y población latina en los Estados Unidos: un perfil sociodemográfico*. Instituto Complutense de Estudios Internacionales, 2007.
- Espinosa, Frank. "Rocketo". CMS, 5 Septiembre 2006.
- . *Rocketo*. Speakeasy Comics, 2005; Image Comics, 2006.
- Evanier, Mark. *Mad Art: A Visual Celebration of the Art of Mad Magazine and the Idiots Who Create It*. Watson-Guptill, 2002.
- Fernández L'Hoeste, Héctor y Juan Poblete. *Redrawing the Nation. National Identity in Latin/o American Comics*. Palgrave, 2009.
- Fernández L'Hoeste, Héctor y Lalo Alcaraz. *Political Cartooning in the Latino Community*. University Press of Mississippi, 2017.
- Gardner, Jared. *Projections: Comics and the History of Twenty-First Century Storytelling*. Stanford University Press, 2012.
- Hall, Stuart. "Notes on deconstructing 'the popular'". *Cultural Theory and Popular Culture. A Reader*, edited by John Storey. Prentice Hall, 1998.
- McAllister, Matthew, Edward H. Sewell e Ian Gordon. *Comics and Ideology*. Peter Lang, 2001.
- Merino, Ana. *El cómic hispánico*. Cátedra, 2003.
- Padovani, David et al. "I tanti volti di Frank Espinosa: da Rocketo all'Italia". *Lo Spazio Bianco*, 23 junio 2020.
- Prohías, Antonio. *Spy vs Spy. The Complete Casebook*. Watson-Guptill, 2001.
- Stavans, Ilan y Lalo Alcaraz. *A Most Imperfect Union*. Basic Books, 2014.
- . *Latino USA: A Cartoon History*. Basic Books, 2000.

NOTAS

- 1 En 1995 un número especial de la revista *The Americas Review* titulado “Cartooning and Other Graphic Arts” incluyó ejemplos satíricos y políticos de Lalo Alcaraz, Alejandro Sánchez y Jaime Crespo. En la introducción Rosaura Sánchez y Beatrice Pita argumentan que el arte visual latino, el humor gráfico y los cómics pertenecen al ámbito de la tradición latinoamericana que trata de cuestionar los sistemas dominantes de representación (Aldama, *Your Brain to Latino Comics* 12).
- 2 Datos obtenidos de la página <https://www.census.gov/>.
- 3 *La Familia Burrón* es una historieta mexicana de corte costumbrista creada en 1948 por Gabriel Vargas. El retrato de esta familia de clase baja de la Ciudad de México se publicó hasta el año 2009 de manera ininterrumpida, convirtiéndose en una de las series más longevas del medio.
- 4 No en vano el personaje Spirou en *Rocketo* es un homenaje a *Spirou*, la emblemática revista de cómics belga que comenzó a publicarse en 1938 y que también da nombre al cómic *Spirou*. Yves Chaland retomó esta historieta a principios de los años ochenta y en total publicó 46 tiras, desde el 22 de abril al 16 de septiembre de 1982.
- 5 Para un público español, *Rocketo*, recuerda a las aventuras de Roco Vargas, el personaje creado por Daniel Torres en 1983.